CLUB Nintendo®

APRIL 1998 · Jahrgang 10 · Ausgabe 2

Artikel-Nr. 31 982 40

NEWS

SONDERBERICHT VON DER SPIELWARENMESSE NÜRNBERG

NINTENDO64

MYSTICAL NINJA

YOSHI'S STORY

FIGHTER'S DESTINY

ETC.

GAME BOY

TUROK

WARIO LAND 2

CASTLEVANIA LEGENDS

ETC.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

EDITORIAL

VORSICHT KAMERA!

Anfang Februar trafen sich die führenden Köpfe der wichtigsten Geheimdienste zu einer außerordentlichen Konferenz im russischen Nurnbersk. Thema dieser Sondersitzung war nicht der geplante große Lauschangriff, sondern der umstrittene Einsatz einer neuen Waffe zum Beschatten von jugendlichen Zivilpersonen. Entwickelt wurde die Waffe, die den Codenamen „Fun Observer 1.0" trägt, von der japanischen E.A.D.-Gruppe, einem Team von gentechnisch gezüchteten Hochleistungswissenschaftlern. Eröffnet wurde die Konferenz mit einer schockierenden Rede des Ehrenvorsitzenden und Doppelnull-Agenten „K-Felix", der über Risiken und Nebenwirkungen im Gebrauch mit versteckten Kameras zu berichten wußte. Ein einziges Presse-Organ durfte Zeuge dieser konspirativen Sitzung werden, die als Beginn einer weltweiten Infiltration silberner Keksdosenmännchen in die Geschichte der Menschheit eingehen dürfte. Um welches Presse-Organ es sich handelt, dürfte Euch mittlerweile klar sein, geschätzte Leser! Nur die Mitglieder des gefürchteten Club Nintendo-A-Teams sind so wagemutig, sich für die Recherche in gefährliche Grenzgebiete zwischen dem Hier und Jetzt zu wagen. Darüber hinaus besitzen nur wir Zugangsberechtigungen zu den geheimen NCL-Datenbanken, die sich zur Zeit alle nur mit einem Thema beschäftigen... Wenn Ihr wissen wollt, worum es geht, führt kein Weg an der Lektüre dieser Ausgabe vorbei! Vergeßt nicht, die Wahrheit ist irgendwo da draußen!

Claude M. Moyse

WORLD OF NINTENDO

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
redaktion@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
06026950308

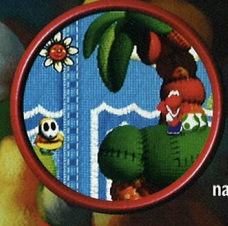
SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940

KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
01305806

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON:
Mystery auf dem N64 – Legenden und Magie der mystischen Ninjas.

FIGHTER'S DESTINY:
Die wilde Prügelei mit einem zarten Hauch von Strategie.

WCW Vs. NWO:
Harte Kerle, schrille Freaks und fette Action! Are you ready?



YOSHI'S STORY:
Die bunten Launemacher auf der Suche nach dem Happy-Baum!

SNOWBOARD KIDS:
Sie boarden auf den Hängen und Pisten!

INHALT

2/98

FIRST LOOK

12 **Mystical Ninja starring Goemon** *(Nintendo64)*
16 **Castlevania Legends** *(Game Boy)*
20 **Fighter's Destiny** *(Nintendo64)*
22 **Turok** *(Game Boy)*
24 **WCW Vs. NWO** *(Nintendo64)*

ZOOM IN

46 **Wario Land II** *(Game Boy)*
52 **Yoshi's Story** *(Nintendo64)*
58 **Pocket Bomberman** *(Game Boy)*
64 **Snowboard Kids** *(Nintendo64)*
68 **Die Schlümpfe im Alptraumland** *(Game Boy)*
72 **Diddy Kong Racing** *(Nintendo64)*

SPECIALS

26 **Neue Nintendo64-Spiele**
28 **Pocket Monster Mania: Sie kommen!**
32 **Comic: Sag niemals Holerö! – Teil 2**
41 **Doppelposter: Yoshi's Story/Snowboard Kids**
83 **Art of Nintendo**

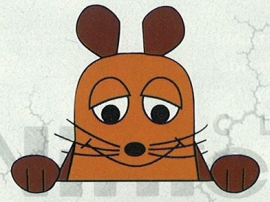
CLASSIX

80 **The Magical Quest Starring Mickey Mouse** *(Super Nintendo)*
Aladdin *(Super Nintendo)*
81 **Das Dschungelbuch** *(Super Nintendo)*
Der König der Löwen *(Super Nintendo)*

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **Hot News**
7 **System Charts**
8 **News Flash**
38 **Club Center**
40 **Impressum**
76 **Trick Zone**
78 **Hotline**

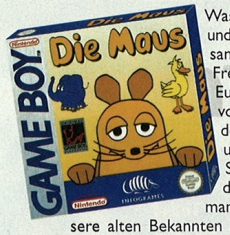
NEWS FLASH



Die Maus

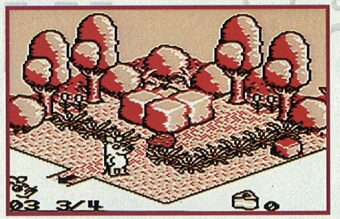
RIESENERFOLG FÜR EIN TIERISCHES DUO

Die Maus ist ein echter Game Boy-Renner!



Was haben eine Maus und ein Elefant gemeinsam? Eine Ente als Freundin! Kommt Euch das bekannt vor? Kein Wunder, denn es handelt sich um berühmte TV-Stars: Die Maus und der Elefant sind niemand anderes als unsere alten Bekannten aus den sonntäglichen „Lach- und Sachgeschichten", und beide suchen verzweifelt die verschollene Ente.

Mit der Konzeption und der Idee zu diesem neuen, genialen Infogrames-Spiel haben die Programmierer wieder voll ins Schwarze getroffen: Die Maus geht derzeit weg „wie warme Semmeln".



Das ist aber auch kein Wunder, denn wer weiß, wie toll bereits andere Spiele der französischen Programmierer waren, der ahnt, daß Ihn intelligenter und witziger Spielspaß auch in diesem Spiel erwartet.

Aber was machen wir große Worte? Spielt Die Maus einfach selbst, und Ihr werdet begeistert sein!

HOPPLA, DIE COLA...

Nintendo-Reparaturservice hilft auch in schweren Fällen!

Was für den Autofahrer der ADAC, das ist für die Nintendo-Fans der Reparaturservice. Wenn Euch die Cola bei der letzten Party über die Konsole gekippt ist; wenn Euer kleiner Bruder den Controller auseinandergenommen hat, um zu sehen, was drin ist; oder wenn Ihr einfach nur über's Kabel gestolpert seid und dabei eine Verbindung abgerissen habt – beim Nintendo-Reparaturservice seid Ihr immer gut beraten, wenn es Probleme gibt. Unsere fleißigen und versierten Hardware-Chirurgen kriegen eigentlich jedes Problem in den Griff, und zwar sicher, flott und zuverlässig.

Solltet Ihr also getroffen sein von den Schlägen des Schicksals, solltet Ihr der Verzweiflung nahe sein, weil Euch der Game Boy ins Klo gefallen ist, dann ruft auf alle Fälle zuerst kostenlos die Konsumentenberatung (0130-5806) für eine erste Fehleranalyse an. Die Kolleginnen und Kollegen helfen Euch schnell weiter und erklären Euch, was Ihr tun müßt, damit Ihr schon bald wieder voller Freude weiterspielen könnt!

Und denkt immer daran:
Hadert nicht, denn die Rettung ist nah...

FUNORIANISCHE SOUNDS

Die Diddy Kong Racing-CD: Unser Abo-Geschenk an Euch!

Silbrig glänzend und in allen Spektralfarben schillert die Oberfläche des Objekts, das Euch den Spaß, den Diddy und seine Freunde auf Funoria haben, musikalisch direkt in die eigenen vier Wände bringt: Der CD-Soundtrack zu Diddy Kong Racing!

Mit den vielen witzig-coolen Titeln ist diese CD der absolute Knaller in der Reihe der Nintendo-Soundtracks! Legt sie in Euren Player, und erlebt musikalisch alle spannenden Rennen noch einmal! Fahrt hier sozusagen auf den Notenlinien mit Euren Freunden um die Wette im Kampf gegen den bösen Wizpig! Reist mit auf das verzauberte Eiland, macht melodiösen Rennurlaub und habt echten Hörspaß mit den abgefahrenen Originalsounds aus Eurem Lieblings-Fun Racing-Game!

Wie Ihr an den tollen Silberling rankommt? Ganz einfach: Durch ein Club Nintendo Power-Abo werdet Ihr stolzer Besitzer dieser Scheibe, die es exklusiv nur in Verbindung mit dem Abo gibt!

Und als ob Ihr's nicht schon längst wüßtet: Mit dem Power-Abo kommt alle zwei Monate das Club Nintendo-Magazin von selbst zu Euch nach Hause! (Na gut, so'n bißchen hilft die Post noch mit...) Pünktlich, druckfrisch, gut verpackt und von der ersten bis zur letzten Seite voll mit *Nintendo Pur*! Mehr Infos zum Abo gibt's auf Seite 82 in dieser Ausgabe.

NINTENDO 64

1 (1) ●	**Super Mario 64** Action Adventure *Nintendo*	1	dt. Text m
2 (2) ●	**Diddy Kong Racing** Fun Racing Adventure *Nintendo*	4	dt. Text m c
3 (–) ▲	**Yoshi's Story** Jump'n'Run *Nintendo*	1	dt. Text m
4 (3) ▼	**Lylat Wars** Shoot'em Up *Nintendo*	4	dt. Text m
5 (4) ▼	**Extreme G** Future Racing *Acclaim*	4	dt. Text c
6 (6) ●	**Wave Race 64** Jetski Racing *Nintendo*	2	dt. Text m c
7 (5) ▼	**Mario Kart 64** Fun Racing *Nintendo*	4	m c
8 (8) ●	**Blast Corps** Action Adventure *Nintendo*	1	dt. Text m c
9 (–) ▲	**Snowboard Kids** Fun Racing *Nintendo*	4	c
10 (7) ▼	**Int. Superstar Soccer 64** Sports *Konami*	4	c
11 (9) ▼	**Turok – Dinosaur Hunter** Action *Acclaim*	1	dt. Text c
12 (10) ▼	**Bomberman 64** Action Adventure *Nintendo*	4	m c
13 (13) ●	**Tetrisphere** Puzzle *Nintendo*	2	m
14 (–) ▲	**Fifa – Road to World Cup 98** Sports *EA Sports*	4	dt. Text c
15 (12) ▼	**Clayfighter 63 1/3** Fighting *Acclaim*	2	
16 (14) ▼	**Mischief Makers** Jump'n'Run *Nintendo*	1	m
17 (11) ▼	**Multi Racing Championship** Racing *Bomico/Laguna*	2	dt. Text m c
18 (16) ▼	**Star Wars – Shadows Of The Empire** Action *Nintendo*	1	m
19 (15) ▼	**Wayne Gretzky's 3D Hockey** Sports *Nintendo*	4	dt. Text c
20 (–) ▲	**San Francisco Rush** Racing *GT Interactive*	2	c

1 Anzahl der Spieler · dt. Text = deutscher Text · m = modulinterner Speicher · c = Controller Pak · unterstützt Rumble Pak

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 (1) ●	**The Legend Of Zelda – A Link To The Past** Adventure *Nintendo*	1	dt. Text
2 (3) ▲	**Super Mario World 2 – Yoshi's Island** Jump'n'Run *Nintendo*	1	dt. Text
3 (2) ▼	**Lufia** Role Playing Game *Nintendo*	1	dt. Text
4 (5) ▲	**Breath Of Fire II** Role Playing Game *Bomico/Laguna*	1	
5 (4) ▼	**Secret Of Mana** Adventure *Nintendo*	3	dt. Text
6 (8) ▲	**Harvest Moon** Simulation Adventure *Nintendo*	1	dt. Text
7 (7) ●	**Super Metroid** Action Adventure *Nintendo*	1	dt. Text
8 (6) ▼	**Terranigma** Adventure *Nintendo*	1	dt. Text
9 (–) ▲	**DKC 2 – Diddy's Kong Quest** Jump'n'Run *Nintendo*	2	dt. Text
10 (9) ▼	**Super Mario Kart** Fun Racing *Nintendo*	2	

1 Anzahl der Spieler · dt. Text = deutscher Text

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM DISNEY CHARTS

1	**The Magical Quest Starring Mickey Mouse** Jump'n'Run *Disney*	SNES
2	**Aladdin** Jump'n'Run *Disney*	SNES
3	**Das Dschungelbuch** Jump'n'Run *Disney*	SNES
4	**Der König der Löwen** Jump'n'Run *Disney*	SNES
5	**Timon & Pumbaas Spielesammlung** Spielesammlung – Action Mix *Disney*	SNES

GAME BOY

1 (1) ●	**The Legend Of Zelda – Link's Awakening** Adventure *Nintendo*	1	dt. Text
2 (2) ●	**Mystic Quest** Adventure *Nintendo*	1	dt. Text
3 (–) ▲	**Wario Land 2** Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
4 (3) ▼	**Donkey Kong Land III** Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
5 (4) ▼	**Kirby's Dream Land 2** Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
6 (5) ▼	**Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins** Jump'n'Run *Nintendo*	1	
7 (6) ▼	**Donkey Kong** Action Strategy *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
8 (–) ▲	**Pocket Bomberman** Action Strategy *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
9 (7) ▼	**Wario Land – Super Mario Land 3** Jump'n'Run *Nintendo*	1	
10 (–) ▲	**Die Schlümpfe im Alptraumland** Jump'n'Run *Nintendo*	1	dt. Text
11 (9) ▼	**Adventures Of Lolo** Action Strategy *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
12 (–) ▲	**Turok** Action *Acclaim*	1	
13 (10) ▼	**Donkey Kong Land II** Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
14 (18) ▲	**Die Maus** Action Strategy *Nintendo*	1	dt. Text
15 (8) ▼	**Kirby's Block Ball** Action *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY
16 (12) ▼	**Tetris** Puzzle *Nintendo*	2	
17 (11) ▼	**Castlevania II – Belmont's Revenge** Action Adventure *Konami*	1	
18 (14) ▼	**Mole Mania** Action Strategy *Nintendo*	2	SUPER GAME BOY
19 (13) ▼	**Dr. Mario** Puzzle *Nintendo*	2	
20 (15) ▼	**Wario Blast** Action *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY

1 Anzahl der Spieler · dt. Text = deutscher Text · SUPER GAME BOY = Special Features und/oder farbige Darstellung bei Verwendung des Super Game Boy-Adapters

NEWSFLASH

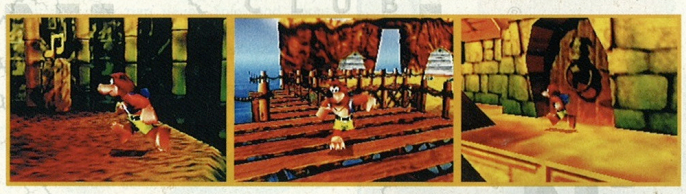
Über 1.000 Quadratmeter Nintendo Pur...

...gab es auf der 49. Nürnberger Spielwarenmesse von uns zu sehen!

In der Tat: Der Nintendo-Stand gehörte zu den größten und beeindruckendsten der gesamten Messe, wie uns auch die Fachbesucher immer wieder überzeugend versicherten. Naja, rund 1.020 Quadratmeter sind ja auch eine ganze Menge. Aber um alle coolen Neuheiten im Software- und Hardwarebereich zu präsentieren, braucht man eben einigen Platz. So gab es beispielsweise eine eigene Yoshi-Ecke, dekoriert mit bunten Yoshi-Eiern, in der wir dieses geniale Jump'n'Run der faszinierten Öffentlichkeit vorstellen konnten.

Daß Nintendo immer wieder für eine Überraschung gut ist, haben wir in Nürnberg täglich bewiesen: Quasi über Nacht konnten hier einige Neuheiten erstmals in spielbarer Version auf dem europäischen Festland gezeigt

werden, darunter u. a. THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME. Staunend und mit dem sprichwörtlich offenen Mund standen die Vertreter des Handels vor den Displays. Viele Besucher waren so begeistert, daß sie sich kaum von den dreidimensionalen Abenteuern des tapferen Link trennen konnten.



Doch das war längst nicht alles: F-ZERO X und BANJO & KAZOOIE'S BIG ADVENTURE stießen bei den Fachbesuchern ebenfalls auf gigantisches Interesse. Vor allem die Idee, mit Banjo und Kazooie ein ziemlich ungleiches, aber absolut geniales Dream-Team in die Spielewelt einzuführen, wußte zu überzeugen. Und den Racing-Fans hatte es F-ZERO X ganz besonders angetan, denn kein Spiel konnte bislang mit so vielen verschiedenen Rennern begeistern.

Sportfreaks kamen vor allem bei NBA COURTSIDE auf ihre Kosten: Das brandneue Basketball-Game für bis zu vier Spieler ist hyperrealistisch, die Grafik könnte kaum besser sein (superfließende Bewegungen, detailreiche Texturen und vieles mehr) und unterstützt das Rumble Pak. Auch die Freunde des Puzzle-Kults kamen nicht zu kurz, denn TETRIS ist jetzt fit für das nächste Jahrtausend: Das technoid-futuristische TETRISPHERE zog mit Drum'n'Bass-Klängen und 3D-Power die Puzzle-Begeisterten fast schon hypnotisch in seinen Bann.

Selbstverständlich gab es auf der Spielwarenmesse für die Fachbesucher auch das abgefahrene, mangamäßige SNOWBOARD KIDS, den Arcade-Klassiker CRUIS'N USA und unseren flinken N64-Bomber in BOMBERMAN 64 zu sehen und zu bestaunen.

Auch die Kongs melden sich mit DONKEY KONG LAND III zurück, Bad Boy Wario schlug sich an den Messetagen tapfer mit den Piraten der Black Sugar Gang in seinem neuen Abenteuer-Jump'n'Runner WARIO LAND 2. Zwei neue Sterne am Game Boy-Himmel!

Papas Fotoapparat is'n alter Hut...

...denn wer braucht überhaupt noch eine Kamera, wenn er die Game Boy Camera hat? In Zukunft werdet Ihr mit Eurem Game Boy nämlich nicht nur spielen, sondern auch digital fotografieren können!

Kein anderes Nintendo-Produkt war auf der Spielwarenmesse so gefragt wie die neue Game Boy Camera, die in Nürnberg erstmals für Europa vorgestellt wurde. Das Interesse war riesig, jeder wollte wissen, wie die Handheld-Kamera funktioniert, und was man damit alles anstellen kann. (Ihr aufmerksamen Nintendo-Getreuen wißt es ja längst: Fotografiert Eure besten Freunde, klebt ihnen auf dem Foto Bärte an oder gebt ihnen Hasenzähne, macht witzige Spiele, druckt die Fotos mit dem Game Boy Printer aus...)

Die netten Mädels, die das tolle Gerät vorgestellt haben, waren den ganzen Tag beständig damit beschäftigt, den neugierigen Besuchern die kinderleichte Bedienung der Kamera zu demonstrieren. Doch der Gag kommt noch: Diese Fotos, die man mit unzähligen digitalen Effekten nachbearbeiten kann, werden mit dem Game Boy Printer auf speziellem, selbstklebenden Papier ausgedruckt. Die gute Nachricht zum Schluß: Die Game Boy Camera und der Game Boy Printer sind schon ab Sommer bei Eurem Nintendo-Händler erhältlich!

NEWSFLASH

Join the Winners...

...und macht mit beim Super-Yoshi-Nasen-Gewinnspiel!
Einmal mehr bekommt Ihr hier die einmalige Chance, etwas zu gewinnen – wenn Ihr mitmacht bei unserem Super-Quiz und wenn Ihr obendrein superkreativ seid. Aber der Reihe nach:

Was Ihr abstauben könnt? Insgesamt 99 tolle, abgefahrene Mehrzweckunterlagen (manche nennen es auch Mousepad) exklusiv von Nintendo – gibt's nirgendwo zu kaufen!

Was Ihr dafür tun müßt? Gebt uns eine coole, witzige Antwort auf folgende Frage:

Warum hat Yoshi eine so große Nase?

Die Antworten schickt Ihr bitte auf einer Postkarte an die Club Nintendo-Adresse in Eurem Heimatland. Der Einsendeschluß ist der 24. April, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Also Leute, strengt Eure kleinen grauen Zellen an, laßt den Geist sprühen – und schickt uns abgefahrene Antworten!

Goldregen in Nagano...

...denn die Mädels und Jungs aus Deutschland, Österreich und der Schweiz haben sich in Japan ja mächtig ins Zeug gelegt. Ein dreifaches Hoch auf unsere erfolgreichen Wintersportler! Damit Ihr zu Hause aber nicht leer ausgeht, haben wir für Euch einen wahrhaft olympischen Wettbewerb auf die Beine gestellt. Wer die Winter-Olympiade aufmerksam verfolgt hat und die folgenden drei Fragen richtig beantworten kann, hat die Chance, bei uns absolut geniale Preise abzustauben. Die Crew von OXYGEN waren so nett, uns drei ihrer fantastischen Snowboards zu überlassen, die Ihr hier gewinnen könnt. Die glücklichen Gewinner können dann auswählen, ob Sie ein Alpine- oder ein Freestyle-Snowboard haben möchten. Doch das ist noch längst nicht alles! Zusätzlich verlosen wir zehnmal das rasantwitzigste Spiel dieses Winters! Ihr wißt schon – die Rede ist von SNOWBOARD KIDS. Vor den Erfolg hat der liebe Gott jedoch die Denkarbeit gestellt! Hier sind also die drei Fragen:

Wieviele Goldmedaillen hat Deutschland in Nagano gewonnen?

Wieviele Goldmedaillen brachten die Olympioniken der Schweiz mit nach Hause?

Wie oft durften sich die österreichischen Sportler über Gold freuen?

Und das sind unsere Preise:
1. – 3. Preis: 1 Original Oxygen-Snowboard & 1 Snowboard Kids-Modul
4. – 10. Preis: 1 Snowboard Kids-Modul

Schickt die Postkarten mit den richtigen Antworten an die Club Nintendo-Adresse Eures Heimatlandes. Einsendeschluß ist der 24. April, der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen...

Wir lassen Euch nicht allein...

„Pink is my favourite colour..."

...singt Steven Tyler im aktuellen Aerosmith-Hit. Ob er damit wohl unseren neuen Game Boy Pocket gemeint hat? Der ist nämlich quietschepink, absolut cool – und keineswegs nur bei den Mädels ein Renner! Wer mit diesem abgefahrenen Handheld auftaucht, der muß sich garantiert nicht darüber beschweren, daß man ihn übersehen hätte... Auf jeden Fall war der „Pink Flamingo" – so heißt das trendige Teil – schon auf der Spielwarenmesse in Nürnberg der Kracher! Wir sind sicher, daß Ihr mindestens genau so begeistert sein werdet, wenn Ihr erstmal diese Neuheit in der Hand haltet.

Ihr fragt Euch jetzt wahrscheinlich: Warum zum Teufel bringen die von Nintendo so ein schräges Teil auf den Markt? Ist doch klar, stylemäßig sind solche knalligen Farben derzeit absolut hip (Ihr wißt schon: Seventies-Revival) und angesagt. Naja, und da Ihr auch wißt, daß Nintendo sowohl technisch als auch designmäßig stets auf der Höhe der Zeit ist, braucht Ihr jetzt nur noch den Game Boy Pocket „Pink Flamingo" – und schon liegt Ihr voll im Trend!

Ab April bekommt Ihr den rosa Knaller überall, wo es Game Boys gibt!

Klickt auf http://www.yoshi.de...

...und surft direkt zur Dino-Info-Page! Eigentlich müßte es ab heute „wwy" heißen: World Wide Yoshi – denn ab jetzt kann sich jeder auf unserem Globus, der über einen Internet-Anschluß verfügt, über Yoshi und dessen neues Abenteuer auch im Netz informieren.

Auf der Yoshi-Homepage erfahrt Ihr alle wichtigen Infos zum neuen Spiel und könnt einen ersten Blick auf die bunten Dinos und ihre bewegte Geschichte werfen. Alles dreht sich um das sagenumwobene, legendäre geheime Tagebuch der Yoshi. Dieses Tagebuch ist bis über den Rand vollgestopft mit bunten, witzigen Geschichten aus dem Leben des Yoshis. Ein Kapitel ist spannender, witziger und unterhaltsamer als das andere. Das erste interaktive Tagebuch der freundlichen Liebes-Dinos wartet nur darauf, daß Ihr darin schmökert. Ach ja, einen Haken hat die Sache mit dem Tagebuch noch... Aber egal, schaut doch einfach mal auf den neuen Yoshi-Pages vorbei und macht Euch selbst ein Bild von der Situation.

Obercool ist, daß Ihr auch noch etwas gewinnen könnt! Wenn Ihr Euch ein wenig anstrengt und beim Gewinnspiel ein klitzekleines bißchen Yoshi-Glück habt, dann könnt Ihr nämlich einen Besuch bei der Augsburger Puppenkiste gewinnen!

...mit dem Obst und dem Dino!
Denn unser und Euer Kult-Dino Yoshi ist zurück – in einem der schönsten, witzigsten und abgefahrensten Jump'n'Runs, das die Welt je gesehen hat. Auf der Suche nach dem Happy-Baum und der damit verbundenen Jagd nach Baby Bowser erlebt Ihr mit dem kleinen Dino spannende Abenteuer und geht mit ihm auf eine wirklich gefahrvolle Reise durch die polygone Traumwelt der Yoshi-Insel.

Damit Ihr aber ganz besonders gut und sicher vorankommt und den Kult-Hit dieses Frühjahrs bis zum Ende durchspielen und von Herzen genießen könnt, halten wir für Euch das neue Buch der Bücher parat: Ab April ist der Spieleberater zu YOSHI'S STORY überall im Handel erhältlich!

Damit Ihr kein Herz, keine Glücksfrucht und keine der leckeren Melonen verpaßt, erzählen wir Euch auf 112 farbenfrohen Seiten alles über YOSHI'S STORY. Der Yoshi-Spieleberater ist mit einem exklusiven Producer-Interview, zahlreichen Hintergrund-Stories und vielen Special-Features ein Muß für alle Yoshi-Fans!

Wer also noch mehr Spaß an YOSHI'S STORY haben will, der steht am besten pünktlich auf der Matte seines Nintendo-Händlers!

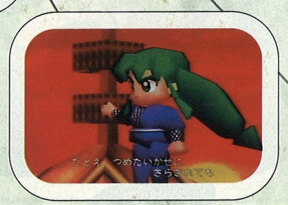
Der japanische Punk mit der Löwenmähne ist niemand anderes als der sagenhafte Goemon. Er soll seit frühester Kindheit unter Anleitung seines Lehrers, des weisen Tamago-san, lernen, ein perfekter Mystical Ninja zu werden. Eigentlich hätte er noch einige Jahre harten Trainings vor sich, doch es bleibt keine Zeit: Die Mächte des Bösen haben das mittelalterliche Japan in ihren Klauen – und nur Goemon, sein Mitstreiter Ebisumaru, das Ninja-Girl Yae sowie Ninja-Bot Sasuke können das Land der aufgehenden Sonne davor bewahren, daß diese Sonne für ewig untergeht! (tr)

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON™

© 1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

„Mein Gott! Was ist das für'n Riesending?" Goemon ist entsetzt, als er das UFO sieht, das über dem Palast von Oedo in der Luft zu stehen scheint. Und dann ist auch schon alles zu spät! Ein Strahl taucht ganz Oedo und den Palast in gleißendes Licht – und die Welt um Goemon und Ebisumaru herum ist wie verwandelt. Nichts ist mehr so, wie es war: Umgeben von bonbonfarbenen Pflanzen, Gebäuden und Menschen befinden sich unsere Helden in einer seltsamen Comic-Book-Landschaft, die einmal ihre Heimatstadt war. Dank seiner mystischen Kräfte erhält Goemon den telepathischen Hilferuf des Königs, der von außerirdischen Monstern im Schloß gefangen gehalten wird. Eigentlich hatten Goemon und Ebisumaru nur ein spätes Mittagessen zu sich nehmen wollen – und jetzt stecken sie bis zum Hals in einem gefährlichen Abenteuer. Unverhofft kommt auch für einen Ninja oft…

So wird man (unfreiwillig) Zeuge eines UFO-Überfalls…



Das ist bestimmt kein netter Besuch, der sich da dem Schloß von Oedo nähert.

Mystical Ninja – Starring Goemon ™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Wer mich stören will, muß fühlen… oder: Warum man sich mit Mystical Ninjas besser nicht anlegt!

Goemon

Der mit der Pfeife kämpft

Zugegeben: Daß Ninjas bekannt für ihre ungewöhnliche Art des Kämpfens sind, wissen wir. Aber dieser kleine Punk hier schlägt wirklich alles, denn seine ganz persönliche Kampftechnik beruht auf dem äußerst geschickten Einsatz seiner Pfeife! Und daß es sich nur in Ausnahmefällen um eine Friedenspfeife handelt, brauchen wir ja nicht zu betonen…

Yae

Mehr Maid oder Meermaid?

Das Mädel im Catsuit ist geheime Ninja-Agentin und hat auch noch ein ganz persönliches Geheimnis. Nicht allein, daß sie mit Schwertern und Feuerwaffen umgeht, als habe sie diese erfunden – nein, im Laufe des Abenteuers lernt sie auch, wie man sich in eine Nixe verwandelt, wenn es nötig ist. Ob über oder unter Wasser – Yae macht auf diese Weise immer eine verdammt gute Figur…

Ebisumaru

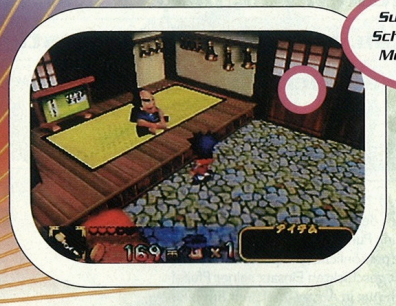
Rund und gesund!

Über einen Mangel an Appetit kann der kleine, dicke Ebisumaru nun wirklich nicht klagen. Eigentlich wollte er sich in Oedo niederlassen, um ein ruhiges, gutversorgtes Leben zu führen. Eigentlich…! Die Aliens jedenfalls haben ihm einen Strich durch die Rechnung gemacht, und nun kämpft er mit Hammer und Zaubersprüchen gegen die außerirdischen Störenfriede, damit bald wieder Ruhe ist!

Sasuke

Fire & Ice

Edel sei der Robot, hilfreich und gut – das trifft für den Blechkumpan der beiden Abenteurer auf jeden Fall zu. Mit seinen Feuer- und Eisattacken unterstützt er Goemon und Ebisumaru in jeder brenzligen Situation. Allerdings gibt's eine Schwierigkeit: Ihr müßt erstmal die Batterien für seinen Power-Generator finden!



Die Super-Hukka-Pfeifen-Schleuder war auf dem Mount Fuji gerade im Angebot!

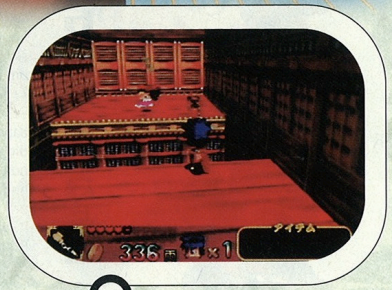
Abgefahrene Anime-Action

Wer die Animes, die genialen japanischen Zeichentrickfilme, mag, der wird schon allein den Vorspann des Goemon-Adventures lieben, denn man fühlt sich sofort in eines dieser tollen Trickfilmabenteuer hineinversetzt.

Aber es kommt noch besser: Die Dialoge haben zum Teil echten Comedy-Touch, und selbst die bösen Widersacher lassen einen Schmunzeln. Kein Wunder – denn wenn, wie im Schloß von Oedo, Goemon sich gegen dicke Mamis mit Blumensträußen in der Hand verteidigen muß, dann ist das schon reichlich schräg!

Die Mystical Ninjas sind übrigens sehr beweglich und trainiert. Hat Goemon erstmal seine Super-Pfeifen-Schleuder in der Hand, dann kann er sich damit nicht nur sehr effektiv verteidigen – er zieht sich mit ihrer Hilfe auch über Abgründe hinweg zur anderen Seite hinüber.

Natürlich kann der kleine Ninja alles, was man von einem richtigen Videogame-Charakter erwartet, doch darüber hinaus wird Action mehr als genug geboten: Besteigt mit Goemon den Robot-Riesen und stampft durch die Dörfer, kämpft gegen fette, kleine Alien-Kiddys mit bunten Röckchen, reitet durch die Luft auf einem gigantischen Drachen oder werft mit Eurem Geld um Euch, um die Gegner zu neutralisieren.



Kids, don't try this at home: So zieht man sich mit der Pfeife über den Abgrund.

Going now

Allerlei außergewöhnliche Aufgaben

Neben viel Action sind es etliche ziemlich seltsame Aufgaben, die unser kleiner Ninja-Punk bewältigen muß: So darf er zum Beispiel Fische für die arme, schrumpfende Frau sammeln oder muß einem im Teich lebenden Individuum eine Gurke bringen, damit er was zum Spielen hat…

Damit Ihr Euch an die vielen Ninja-Aufgaben heranwagen und die Abenteuerwelten Nippons erkunden könnt, müßt Ihr natürlich das Dorf verlassen. Sowie Ihr den König von Oedo gerettet habt, schenkt er Euch eine Sondergenehmigung, damit Ihr aus Oedo herauskommt. Derweil sucht der König bei Euch Unterschlupf vor seinen außerirdischen Feinden und verspricht Euch, daß er in Eurer Abwesenheit auf jeden Fall das Geschirr abspült…

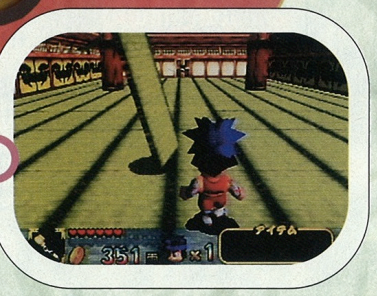
Nun kann Goemon zum Retter der Bedrohten werden. Sei es, daß er die entführten Kinder aus Yamashiro befreit oder in luftiger Höhe auf dem Rücken eines Drachen gegen einen Alien-Bot kämpft; sei es, daß Ebisumaru Bonbons um die Wette essen muß oder die Ninjas gegen eine ganze Armee von Spielzeug-Geistern vorgehen – der Ideenflut waren bei Konami wieder mal keine Grenzen gesetzt. Ihr wollt wissen, wie schräg drauf man sein muß, um auf solch abgedrehte Ideen zu kommen? Die Antwort ist: Sehr! Je weiter Ihr in dem Spiel kommt, desto besser und verrückter werden die Grafik- und Lichteffekte, und auch musikalisch tut sich dann noch einiges. Vor allem am Schluß, denn vor dem großen Showdown (im Kampf mit einem birnenförmigen UFO) kredenzen uns die beiden Oberbösen noch ein opernmäßiges Gesangsduett. Das könnte bei Wagner kaum schöner sein!

Klingt alles ziemlich schräg, reichlich verrückt und so gar nicht nach einem bierernsten Action Adventure? Eben! Und was will man auch mehr…

Durch die Blume gedroschen: Die dicke Mami geht mit dem Blumenstrauß auf Euch los!

Gern gesehen und goldig: Die dicke Katze!

Hier könnt Ihr leckeres Sushi und süßsaure Fischbällchen kaufen…



Gefährlicher als die Asbestplatten im Palast der Republik: Die fliegenden Platten im Palast von Oedo!

FIRST LOOK INFO

Bereits auf dem Super Nintendo waren die Mystical Ninjas enorm erfolgreich, und in Konamis neuem Abenteuer werden sie diesen Erfolg garantiert noch übertreffen: In dem witzigen, comedy-mäßigen Anti-Alien-Adventure gibt es jede Menge gnadenlos guter Gags und witzige Wortspielereien. Dazu kommt eine einfallsreiche, knifflige Geschichte, in der Goemon und seine Freunde auf der Suche nach Schlüsseln, nach Hinweisen und vor allem nach dicken, kleinen Katzen sind. (Die Katze ist in Japan fast bekannter als Micky Maus!) Wie auch immer: Mystical Ninja starring Goemon ist mit Sicherheit das bizarrste und schrägste Crossover aus Action und Adventure, das je auf einer Konsole lief. Immens farbenfrohe und detailreiche Settings, witzige Charaktere und eine Story, die japanische Philosophie mit coolem Humor verbindet – all dies macht das neue Goemon-Abenteuer zu einem Spiel, bei dem die Stunden wie im Flug vergehen. Es macht echt Spaß, mit Goemon und seinen Freunden durchs historische Japan zu wandern!

Finster düsteren Wolken lugt ein bleicher Mond hervor, dessen Licht die Landschaft in einen fahlen, blaulichen Schein taucht und der Umgebung etwas Unwirkliches verleiht. Ein leichter, kühler Wind weht durch das Haar der jungen Frau, deren ebenmäßige Züge im Mondlicht fast geisterhaft wirken. Sie scheint wie entrückt, fernab mit ihren Gedanken. Sie hatte Allukard getroffen, einen jungen Adligen, der auf der Suche nach seinem Vater in diesen abgelegenen Teil der Südkarpaten gekommen war. Einige Tage, nachdem er weitergereist war, ereilte Sonja ein telepathischer Hilferuf Allukards. Sie ahnte, daß nur sie ihn würde retten können – denn er war gefangen im Schloß des Grafen Dracula. Wird es ihr gelingen, ihn zu befreien – oder ist dies doch nur eine tödliche Falle für Sonja Belmont? (tr)

Castlevania Legends™

Sonja Belmont, Vampirjägerin

Sonja Belmont hatte bereits seit Jahren die Vampire und deren Lebensweise studiert. Ihre überdurchschnittlich entwickelten Sinne lassen Sie das Böse schon spüren, bevor sie direkt damit konfrontiert wird. Bei besonders gefährlichen Gegnern setzt sie eine Eigenschaft ein, die ihr angeboren ist und über die sie seit ihrer Geburt verfügt: Sie kann ihren ganzen Körper für einen gewissen Zeitraum in glühende Masse verwandeln, die sie unverwundbar macht, dem Gegner jedoch mehr Schaden zufügt als eine einfache Attacke. Die blonden Haare zu einem praktischen Zopf gebunden, die elegante Kleidung gegen robustes und schützendes Leder ausgetauscht, die Stiefel bis zum Knie geschnürt und die mit geweihten Silberfaden gewirkte Peitsche fest in der Hand, macht sich Sonja zusammen mit Euch auf den Weg zum Schloß.

Des Grafen Festung:
Schloß Dracula

Schon auf dem Weg zum bedrohlichen Aufenthaltsort des vampirischen Grafen beschleicht Sonja kein gutes Gefühl: Immer wieder tauchen hier bereits blutgierige Fledermäuse auf und greifen sie an – ganz zu schweigen von anderen ekligen Gestalten. Im Schloß selbst erwarten Euch die schwierigsten Aufgaben und die gefährlichsten Feinde, ihr müßt von Sims zu Sims springen, in tiefe Keller und in feuchte Verliese hinabklettern, Taue hinauf- und hinabhangeln und steile Treppen hinunterschleichen. Schläfrige Fledermäuse, die Ihr nicht wecken solltet, sind noch das geringste Übel auf Eurem Weg durch das alte Gemäuer! Die Wege durch das Schloß sind mitunter eine wahre Tortur, und Sie können Euch schnell verwirren, wenn Ihr nicht ganz genau darauf achtet, welche Richtung Ihr einschlagt: Einzig Dracula selbst kennt alle Verstecke, alle Abkürzungen und Falltüren. Achtet ganz genau darauf, wo Ihr Euren Fuß hinsetzt – sonst könnte der nächste Schritt Euer letzter sein!

Hinter vielen Kerzen und Mauersteinen sind Geheimnisse versteckt, die Ihr im Lauf des Spiels lüften müßt. Mitunter warten (über)lebenswichtige Special-Items auf Euch, aber man weiß ja nie: Dies ist nicht Eure Heimat, und vieles ist fremd und gefährlich. Wagt Ihr es dennoch, in jede Nische zu schauen? Traut Ihr Euch trotz allem, geheimnisvolle Truhen zu öffnen? Habt Ihr den Willen und Mut, Euren Widersachern Auge in Auge gegenüberzutreten? Seid Ihr mental und physisch exzellent vorbereitet auf die ultimative Horror-Herausforderung für Euren Game Boy Pocket?

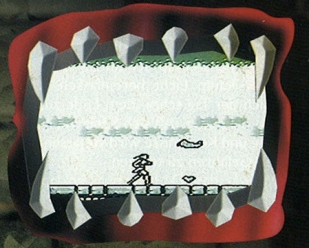
Dann laßt uns auf den nächsten Seiten nur schnell einen Blick auf das werfen, was Euch in Transsylvanien erwartet!

© CastleVania-Legends™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

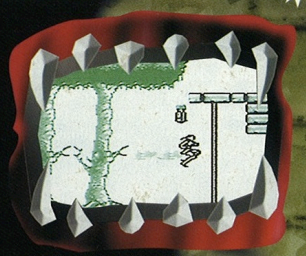
FIRST LOOK

Level 1
Zum Schlosse hin!

Da schwant ihr Böses: Als Sonja sich auf den Weg zum Schloss begibt, trifft sie bereits auf bissige Fledermäuse und eklige, riesige Blutegel, die sich auf sie stürzen. Außerdem schweben glibberige Schwadenbeißer durch die Luft: Nebelfetzen, die sich durch den Einfluß schwarzmagischer Kräfte zu Vita-Saugern entwickelt haben. Hier muß Sonja wirklich schnell sein, damit sie unverletzt bleibt. Vor Sonja Belmont befindet sich ein kleines Holztor, denn selbstverständlich hat sie nicht den Haupteingang des Schlosses, das mehrfach gesicherte Tor, gewählt. Sicher würden dort bis an die Zähne bewaffnete Wachen stehen. Hier jedoch erhält sie ganz schnell Zutritt zu den inneren Bereichen des gräflichen Burghofs. Sofort greifen sie die Geister-Wachen des Grafen Dracula an. Es sind die bösartigen Seelen längst verstorbener Meuchelmörder und Diebe, die der Herr der Finsternis zu seinen Vasallen gemacht hat. Immer wieder tauchen sie auf, und Sonja muß sie schnell erledigen, denn wenn einer der Geister entkommt, erstattet er dem Grafen augenblicklich Bericht.



Vorsicht! Fliegender Dreckbatz!



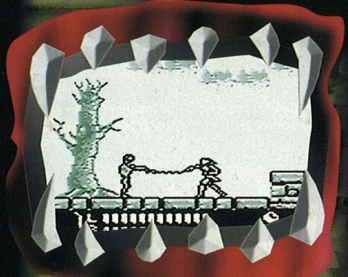
Ein Sprung zum Tau und hochgeklettert.

An einem noch kräftigen Tau hangelt sich die junge Jägerin zu einem Wasserzufluß herunter und kann mit einem gewagten Sprung in den obersten Kellergang hechten.

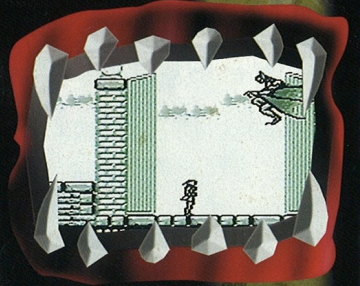
Hier warten wieder die ekligen Schleimbatzen, die an der Decke hängen und auf menschliche Opfer lauern. Kaum wittern sie das blutjunge Mädchen, fangen sie hektisch zu pulsieren an und strömen einen widerlich-pilzartigen Geruch aus. Daher entdeckt Sonja sie immer wieder rechtzeitig und kann sie sofort ausschalten, noch während sie von der Decke fallen!

Doch da hat sie sich anscheinend getäuscht, als sie dachte, dies hier wäre bereits der Gang in die Kellerräume des Schlosses: Eine Tür führt sie plötzlich wieder in einen düsteren Innenhof. Ein beklemmendes Gefühl umfängt ihr Herz, denn der modrig-süßliche Dampf, der hier aufsteigt, erinnert sie deutlich an den Geruch lebender Toter. Kaum hat sie diesen Gedanken zu Ende gedacht, tauchen auch schon die ersten Zombies auf. Mit ein paar kräftigen Peitschenhieben lassen sich die tumbtapsigen Kreaturen jedoch zur Räson bringen.

Davon gibt's hier viele: Diese Geister-Wachen tauchen immer wieder auf.



Mit der Peitsche gegen den Zombie...



Am Haupteingang des Schlosses wartet der erste große Widersacher auf Sonja!

Die lebende Blechbüchse wird gleich Beulen kriegen!

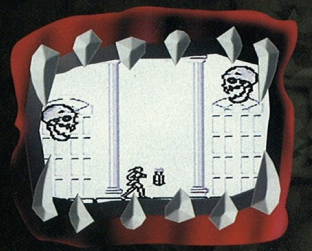
Noch ein paar Mal muß sich Sonja an Tauen hinauf- oder hinabhangeln und sich gegen niedere Widerlinge wehren. Schließlich führt sie der Weg doch vor das große Hauptportal, das sie eigentlich vermeiden wollte. Hier wartet der erste große Widersacher, eine monströse Fledermaus. Die riesigen, lederartigen Schwingen können genauso tödlich sein wie der gewaltige Fledersprung, mit dem sie jeden unter sich zermalmt. Das Ungeheuer, eine perverse Kreuzung aus einem Menschen und einer Riesenfledermaus, wurde auf magische Weise erschaffen und läßt sich wirklich wirkungsvoll nur mit magischer Kraft und heftigsten Peitschenhieben besiegen!

Level 2
In des Grafen Gemäuern

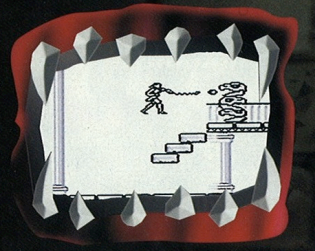
Flackerndes Kerzenlicht erhellt die große Eingangshalle, deren hohe Fenster so schmutzig sind, daß sie kaum Licht hereinlassen. Überdies neigt sich der Tag schon dem Ende zu, es wird langsam düster, so daß sich Sonja völlig auf ihre Instinkte und Kenntnisse wird verlassen müssen, um den Gefahren zu trotzen.

Was war das? Da hat etwas geklappert, als sie sich bewegte...

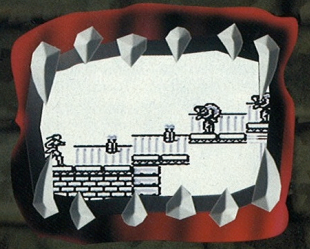
Mit großen Augen sieht sie die gigantischen Totenschädel, die in der Luft schweben und sie höhnisch anzugrinsen scheinen. Entschlossen tritt sie weiter vor und stellt fest, daß sich die unheimlichen Köpfe nur dann bewegen, wenn auch sie sich bewegt. Sonja Belmont schreitet auf die beinerne Bedrohung zu und bleibt im rechten Augenblick stehen, nämlich genau dann, wenn die Hohlaugen in Reichweite sind. Einige Peitschenschläge machen Knochenstaub aus der unheimlichen Gefahr!



Gefahr! Doch die Gebißklapperer sind schnell zu Knochenmehl gepeitscht...



Schnell ducken, wenn sie Feuer spucken!



Der geklonte Doppel-Wukul hüpft kichernd im Weg herum...

Wieder tauchen ein paar Zombies auf, aber an die bröselnden Moderlappen hat sich Sonja schon fast gewöhnt. Überraschender sind die Buckligen, die sie sofort als künstlich erschaffene Doppelgänger von Wukul erkennt. Den armen Kerl hatte Dracula einst entführt, um ihn zu seinem Sklaven zu machen. Nun wußte Sonja, was auf sie zukäme, wenn Sie im Kampf gegen den Herrn des Bösen versagen würde!

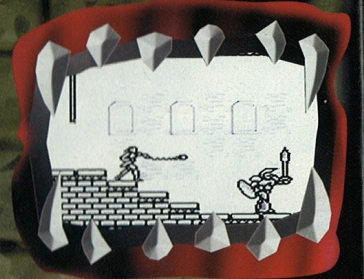
Der geklonte Wukul muß sofort beseitigt werden, denn sonst springt er mit einem irren Lachen wie ein Gummiball in der Luft herum und ist sehr schwer zu treffen!

Was wird Sonja noch erwarten? Wird sie tatsächlich noch irgendwann dem Grafen Dracula Aug' in Auge gegenüberstehen? Wird es zum endgültigen, alles entscheidenden Kampf kommen? Mehr und mehr zweifelt Sonja daran, daß es wirklich Wukurd war, der sie gerufen hat. Und ein Gedanke keimt in ihrem Gehirn auf, der ihr ebenso mehr und mehr wahrscheinlich vorkommt: Dracula hat sie hereingelegt und in eine Falle gelockt – in eine gigantische, aus massiven Mauern bestehende Falle, die sie wohl nie mehr lebend verlassen wird...

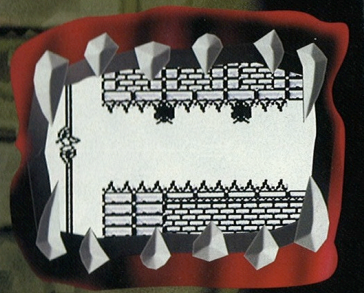
In einem Tau kann Sonja gekonnt wieder in die höheren Räume klettern, wo sie den Vampirgrafen vermutet. Denn er hält sich nach Beutezügen gern bis zum frühen Morgen in seiner umfangreichen Bibliothek auf. Der Graf ist nach eigenem Bekunden „ein Nachtschwärmer und am Tag kaum zu gebrauchen" – eine freundliche Umschreibung für das dämonische Tun des Raffzahns!

In der Bibliothek hat Sonja keinen Erfolg bei Ihrer Suche nach dem Grafen. Also muß sie weiter vordringen, immer tiefer und weiter in die labyrinthartige Behausung. Einige Zugänge sind besonders gut geschützt und bewacht, so daß sie zunächst den Wächter erledigen muß, um auch die versiegelten Räumlichkeiten untersuchen zu können.

Die Wächter allerdings haben es in sich: Es sind mit schweren Beidhänder-Schwertern bewaffnete, durch schwarze Magie lebendig gewordene Ritterrüstungen, die man nur mit viel Raffinesse zu verbeultem Blech machen kann!



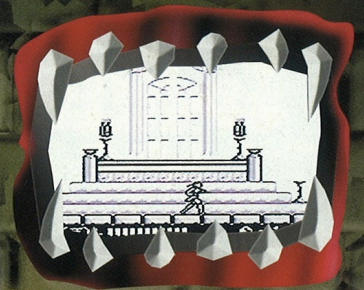
Wenn dieser Wächter erledigt ist...



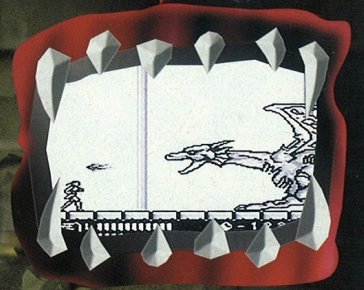
...werden hier die Zugangsbedingungen besser!

Ihre Suche nach dem Ungeheuer führt sie schließlich in die Kathedrale. Von dort gibt es einen weiteren Durchgang, der von einer schweren Eisentür verschlossen ist. Was sich wohl dahinter verbergen mag? Vielleicht erhält sie hier Zutritt zu den geheimen Gemächern?

Sonja ist entschlossen, hier ihre Suche fortzusetzen und kämpft sich den Weg frei. Sie betritt einen hohen, leeren Raum mit einem einzigen Kerzenleuchter. Als sie den Leuchter zerstört und die Kugel aufsammelt, die zu Boden fällt, schließt sich hinter ihr mit einem lauten Krachen die schwere Tür. Die Decke stürzt ein, und mit Entsetzen bemerkt sie, daß sie eingesperrt ist – eingesperrt mit einem Todesdrachen!

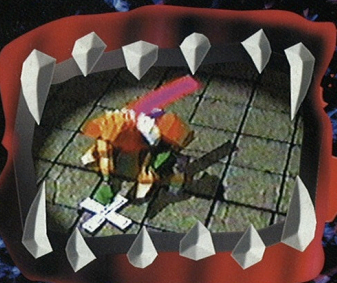


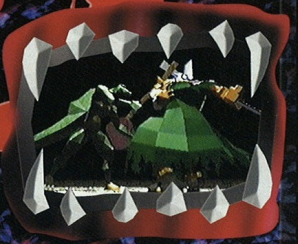
In der entweihten Kathedrale des Schlosses ist keine Spur des Vampirs...



...aber der Todesdrache wartet bereits!

Der ultimative Horror erwartet Euch nicht nur, wenn Ihr an das Ende von CASTLEVANIA LEGENDS gelangt: Vielleicht bevor noch dieses Jahr sich dem Ende zuneigt, harret der furchtbaren Schrecken, derer Ihr gewahr werden dürft: Es wird kommen der Kampf Simon Belmonts gegen den Herrn der Vampire in einem Abenteuer, das Euch den Schweiß auf die Stirn und die Gänsehaut auf den Rücken bringen wird. Freut Euch mit uns jetzt bereits auf CASTLEVANIA 64! Das bedeutet erstmals dreidimensionaler Schrecken, polygoner Grusel und absolut realistischer Horror. Wenn Euch der Weg zusammen mit dem mutigen Vampirjäger durch die dunklen Wälder der transsylvanischen Berge, in die feuchten Verliese uralter Gemäuer und zu unheimlichen Grabstätten längst vergessener Friedhöfe führen wird, dann macht Ihr nachts vor Angst das Licht nicht mehr aus...





FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

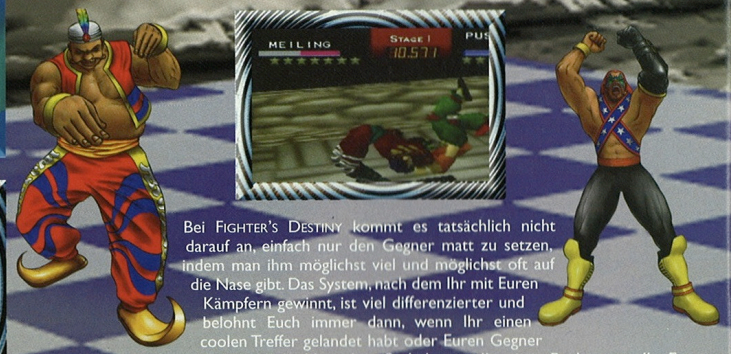
Mit CASTLEVANIA LEGENDS präsentiert der Vampir-Spezialist Konami ein aufregendes, spannendes und aktionsreiches Blutsauger-Jump'n'Run für den Game Boy Pocket, das die Fans der Familie Belmont nicht nur nachts begeistern wird!

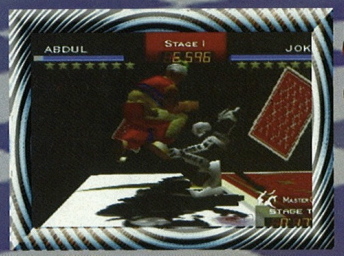
Das mit vielen Horror-Details versehene Game Boy-Abenteuer besticht vor allem auch durch seine Gesamtkonzeption: Es ist vollgepackt mit aus dem Grab auferstandenen Widerlingen und den gefährlich-kretinösen Vasallen des Grafen Dracula. Auf dem Weg durch die Heimstätte des Vampirs hat man bei der Jagd auf den Grafen richtigen Gänsehaut-Fun! Mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen und der Passwortfunktion ist das Spiel für Anfänger genauso geeignet wie für erfahrene Vampirjäger, ein versteckter Level sowie ein Timelimit sorgen für Schweißtropfen auf der Stirn, wenn die Zeit gnadenlos verrinnt... Die geweihte Peitsche dient Sonja Belmont dazu, sich wirkungsvoll zu verteitigen, so daß kein männlicher Retter nötig ist, wenn sie sich – mit Eurer Hilfe – als erfolgreiche Vampirjägerin im tödlichen Duell beweist!

FIGHTERS DESTINY

Das Publikum hat sich eingefunden, um den Favoriten siegen zu sehen. Also tritt nun an, um zu zeigen, wie verdammt gut Du bist, um Dich bis ganz nach vorn zu kämpfen! Enttäusche Deine Fans nicht, denn sie haben nur darauf gewartet, Dich zu sehen! Such Dir einen der 10 Kämpfer aus, begib Dich auf das Podium und in die Arena. Zeig' Deinen Kontrahenten, was eine Harke ist! Mit satten Hieben, schnellen Ausweichmanövern und exakten Blocks läßt Du Deinem Gegner keine Chance – auch wenn er Dich aufs Kreuz legen will, vermasselst Du ihm mit einer sekundenschnellen Gegenattacke die Tour. Kein Wunder, daß selbst der härteste Deiner Opponenten bei Deinen Kampfkünsten ziemlich alt aussieht. Aber das ist nun mal das Schicksal eines Kämpfers – eben FIGHTER'S DESTINY! (tr)

MEHR ALS NUR HAUDRUFF!





Bei FIGHTER'S DESTINY kommt es tatsächlich nicht darauf an, einfach nur den Gegner matt zu setzen, indem man ihm möglichst viel und möglichst oft auf die Nase gibt. Das System, nach dem Ihr mit Euren Kämpfern gewinnt, ist viel differenzierter und belohnt Euch immer dann, wenn Ihr einen coolen Treffer gelandet habt oder Euren Gegner geschickt auf die Matte legt. So bekommt Ihr einen Punkt, wenn Ihr Euren Gegner von der Matte prügelt, aber ganze zwei Punkte, wenn Ihr ihn mit einem schnellen Schulterwurf flachlegt. Dabei macht es Euch keiner der Kontrahenten leicht, denn mit den richtigen Buttons lassen sich Schläge, Griffe und Schulterwürfe natürlich auch gekonnt blocken.

NICHT NUR WILDES KNÖPFEDRÜCKEN!

Was zunächst ein wenig eingeschränkt klingt, ist in der Tat sehr vielseitig, wenn man's erstmal richtig raus hat: Es gibt nur zwei elementare Buttons für Kicken und Schlagen, nämlich den A- und den B-Knopf. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euren Kämpfer, außerdem könnt Ihr spezielle Schläge, Tritte und Moves in Kombination mit dem A- und B-Knopf ausführen.

Habt Ihr die einzelnen Kämpfe ordentlich gemeistert, bekommen Eure Fighter auf der Erfahrungsseite noch einen ganz besonderen Special Move zu den bereits festgelegten dazu.

© 1997 Ocean. Genki Co., Ltd. © Imagineer Co., Ltd. Ocean is a registered trademark.

MÄDELS, JUNGS UND MEHR...

Mehrere sehr unterschiedliche Kämpfer stehen Euch zur Auswahl, die in jahrelangem Training ihre Moves und Specials immer weiter verbessert haben. Sie kommen aus allen Teilen dieses Erdballs und haben nur einen Gedanken: Sieg um jeden Preis! Klingt gefährlich, oder?

Da ist zum Beispiel der Japaner Ryujy, ein japanischer Karate-Champion. Da gibt es Abdul, den mongolischen Kampfexperten oder Tomahawk, einen riesigen Wrestler aus den USA. Ein japanischer Ninja mit unbekanntem Namen ist fast unschlagbar, und Pierre, der französische Clown, wendet jeden Griff an, den er aus dem Buch der weltbesten miesen Tricks kennt. Dann ist da noch Leon, ein vielseitiger Kämpfer, der früher einmal Leonie hieß, oder Pablo, einen Brasilianer mit echten Bärenkräften. Sabine stammt aus Berlin und ist eine Meisterin der weiblichen Selbstverteidigung, und eine Schweizerin aus dem Berner Oberland, weiß nicht nur, wie man auf die Berge klettert!

Zu den abgedrehtesten Gegnern in der Geschichte der Fighting-Games zählt aber auf jeden Fall Ushi, eine Kuh, die Euch mit boxbehandschuhten Vorderhufen angreift. Das ist doch nun wirklich voll der Wahnsinn, oder was...?

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

Das von Imagineer entwickelte Kampfspiel FIGHTER'S DESTINY hat vor allem eine ausgeklügelte Steuerung – und es lassen sich alle Moves schnell erlernen und effektiv ausführen. Special Effects wie geballte Blitzschläge bringen gleich noch mehr Spaß im Kampf. Die Bewegungen der Charaktere sind flüssig und wirken keinesfalls hölzern. Schöne Lichteffekte sorgen für eine authentische Atmosphäre, so wird bei Kämpfen in der Nähe eines Feuers alles in einen rötlichen Schein getaucht.

Außerdem: Die 9 Kämpfer (und einige versteckte) haben landestypische Akzente oder sprechen, z. B. im Fall von Sabine, sogar Deutsch. Fünf verschiedene Modi stehen zur Verfügung, darunter natürlich ein Standard-Mode, in dem gegen jeden der im Spiel vorkommenden Kontrahenten gekämpft werden muß, einen 2-Spieler-Modus sowie zwei Modi (Master Challenge und Vs. Battle), in denen Ihr Erfahrungen sammeln und neue Moves hinzugewinnen könnt, die Ihr auf dem Controller Pak abspeichert.

Ein Fighting-Game mit Rumble Pak-Unterstützung und deutschem Bildschirmtext, das wirklich überzeugt – wer STREET FIGHTER mochte, wird von FIGHTER'S DESTINY begeistert sein!

TUROK

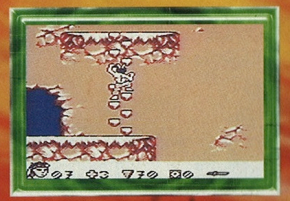
BATTLE OF THE BIONOSAURS

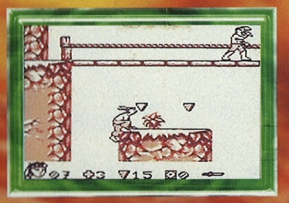
Urzeitliches Moos dämpft Deine Schritte, als Du Dich im Schutz hoher Farne an die geschuppte Riesenechse heranpirschst. Behutsam spannst Du Deine Waffe – hat der Velociraptor etwas gehört? Nein... Er beugt sich immer noch über seine erlegte Beute und weidet sie mit seinen messerscharfen Reißzähnen aus. Jetzt legst Du an, zielst und drückst ab! Ein Knall, der Raptor bäumt sich auf – und kippt wie von einer Axt gefällt zu Boden.

Du trittst aus den Schatten des dichten Unterholzes heraus und inspizierst den Saurier. Er sieht nur äußerlich noch einer ganz normalen Urechse aus – er wurde jedoch techno-genetisch aufgezüchtet zu einem tödlichen Bionosaurus. Du weißt nun, welche Gefahren auf Dich warten und daß es ein Kampf auf Leben und Tod werden wird. Doch Du blickst der Gefahr mutig ins Auge. Denn Du bist Turok! (tr)

Ist das Chrono-Zepter für immer verloren?

Das verlorene Land, in dem weder Zeit noch Evolution eine Bedeutung haben, ist einmal mehr der Schauplatz eines faszinierenden Abenteuers mit dem Urwaldhelden und Zeitreisenden Turok. Und einmal mehr ist auch der Campaigner mit dabei, der perfide und verschlagene Erzfeind des Guten. Er ist auf der Suche nach den Bruchstücken des Chrono-Zepters, eines uralten Artefakts, mit dem er Einfluß auf den Fortgang der Zeit nehmen kann, um die Geschichte der Welt nach seinem Sinn zu bestimmen und zu steuern. Er will die Zeitbarrieren brechen, die Äonen vermischen und so ultimatives Chaos heraufbeschwören!

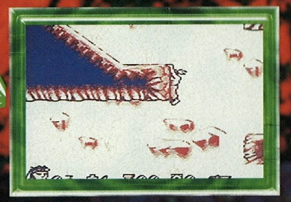




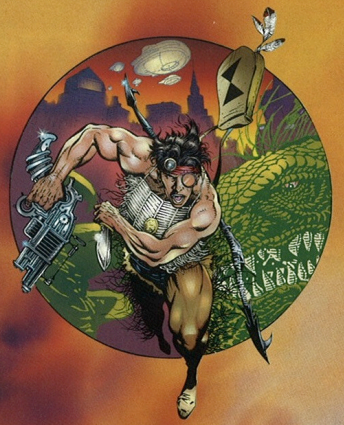
Ist das verlorene Land noch zu retten?

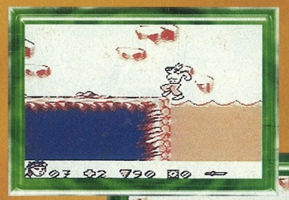
Turok ist der einzige, der sich dem Campaigner und seinen diabolischen Plänen in den Weg stellen kann. Er allein ist in der Lage, den immer furchtbarer werdenden Gefahren zu trotzen und die acht Bruchstücke des Artefakts zu sammeln, um die Welt vor der endgültigen Zerstörung zu retten.

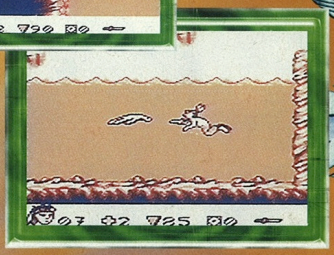
Nicht nur die techno-genetisch mutierten Bionosaurier trachten ihm nach dem Leben. Auch gefährliche Aliens und eine schier unendliche Anzahl gefährlicher Bestien versuchen, ihn für immer zu vernichten. Doch Turok weiß sich seiner Haut zu wehren. Zunächst hat er zwar nur ein Messer und seinen Bogen zur Verfügung, je weiter er im Spiel jedoch in die Nähe des Bösen kommt, desto mehr High Tech-Bewaffnung steht ihm zur Verfügung: Maschinenpistolen, Gewehre, Alien Desintegratoren, Raketenwerfer oder Strahlenkanonen – um nur ein paar der handlichen Abwehrspielzeuge zu nennen...



TUROK: BATTLE OF THE BIONOSAURS
© 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved.







Hat Turok gegen diese Burschen eine Chance?

Eine schlagkräftige Armee von Feinden, die vor keiner Gemeinheit zurückschrecken, sind Turoks allgegenwärtige Widersacher. Sie gehorchen dem telepathischen Befehl des Campaigners und stürzen sich selbstmörderisch in den Kampf gegen den Retter der verlorenen Welt. Doch wer weiß, ob der Campaigner nicht noch ein paar Trümpfe und Gegner mehr im weiten Ärmel hat...?

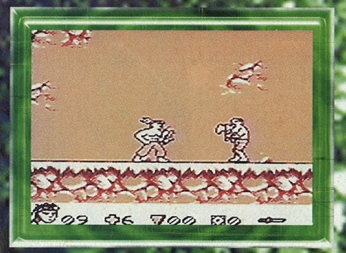
Etliche widerliche Widersacher warten – egal ob, Andro- oder Humanoid, egal ob Bestie oder Biesterling!

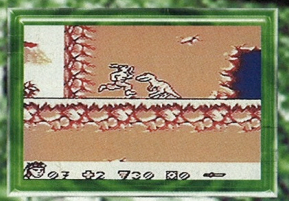
Es gibt da zum Beispiel die *Vibrato-Pulsarer;* Sergeanten aus der Campaigner-Armee. Sie haben ein ziemlich fieses Vibrations-Feuerstoß-Gewehr dabei – und sie sind sehr widerstandsfähig! *Hohe Priester* sind abtrünnige Führer uralter Krieger-Clans und kämpfen mit tödlicher, magischer Energie und können an jede beliebige Stelle teleportieren.

Cyborgs, halb Mensch, halb Roboter, sind mit normalen Waffen nicht zu zerstören. Etwas Explosives ist hier genau das Richtige, um diese Halbhumanoiden zu begrüßen.

Grüsse aus dem All: *Alien Infantristen*, die Feinde aus einer fernen Galaxie, wurden vom Campaigner für dessen Zwecke gefügig gemacht. Mit ihren Photonen-Gewehren sind sie extrem gefährlich! *Panzer-Roboter* sind groß, kräftig und zielsicher! Diese Alien-Bots feuern aus vollen MG-Rohren und mit Raketen. Ein Treffer mit ihrer massiven Axt pustet ein Lebenslicht für immer aus! Der *Techno-Raptor* ist eigentlich schon angriffslustig genug, die Campaigner-Sonderexemplare wurden jedoch techno-genetisch zu Bionosauriern herangezüchtet. Sie attackieren nur auf kurze Distanz.

Ein *Dimetrodon* ist zwar flach und eher langsam, kann jedoch bösartige Bisse zufügen. Am besten fernhalten und aus der Distanz heraus abschießen! Die *Blut-Springer* sind aber noch widerlicher, denn sie sind richtig schleimig. Die ekligen, blutdürstenden Reptilien leben in feuchten Höhlen und machen beim Angriff hohe, unvorhersehbare Hüpfer. Schwer zu treffen! Tödliche Stiche und schmerzhafte Bisswunden fügen *Käkerlak-Käfer* dem Unvorsichtigen zu. Also immer Vorsicht walten lassen! Wie ihre normalen Schwestern hat auch die *Drachen-Libelle* einen schmerzhaften Stich – nur dieser hier ist obendrein todbringend. Nur mit massiver Feuerkraft zu besiegen! Die *Killer-Pflanzen* beißen zu und schießen mit giftigen Dornen – wenn man nicht aufpaßt, ist man schneller von der Bildfläche verschwunden, als man denkt.





FIRST LOOK

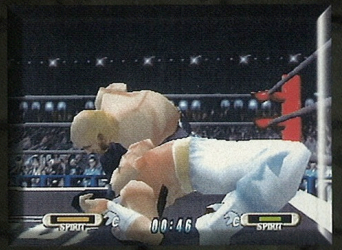
FIRST LOOK INFO

TUROK – BATTLE OF THE BIONOSAURS ist nicht einfach ein Nachfolger oder einfallsloses Spin-Off des legendären TUROK – DINOSAUR HUNTER, sondern ein eigenständiges, tolles Spiel mit vielen verschiedenen Gegnern und einer spannenden Story, die dem Nintendo64-Game in nichts nachsteht. Die Steuerung der Hauptfigur dieses Action Adventures ist leicht, damit man ohne Probleme die Aktionen Turoks meistern kann. So kommt man mit etwas Geschick, schnellen Reaktionen und taktischem Vorgehen durch jede der acht Stages. Mit Passwörtern ist es möglich, immer wieder an bestimmten Stellen weiterspielen zu können. Grafik und Bewegungen der Figuren sind detailiert und flüssig, die verschiedenen Feinde sind gut identifizierbar, so daß man schnell reagieren und die richtigen Waffen einsetzen kann. Wer von TUROK – DINOSAUR HUNTER begeistert war, der wird sich daher noch mehr freuen, daß er auf Urzeit-Action à la Turok auch unterwegs nicht mehr verzichten muß!

WCW VS. nWo *WORLD TOUR*

HABT IHR SCHON MAL DAVON GEHÖRT, DASS EINE HORDE WILDGEWORDENER KOLOSSE AUFEINANDER EINPRÜGELT, UM EINEN SCHILLERNDEN MEISTERSCHAFTSGÜRTEL AM ENDE DES KAMPFES ZU ERHALTEN? ODER HABT IHR SCHON EINMAL GESEHEN, WIE EIN 200 KILO SCHWERER WRESTLER SICH AKROBATISCH DURCH DIE LUFT KATAPULTIERT, UM IM NÄCHSTEN AUGENBLICK MIT SEINEM GANZEN GEWICHT AUF DEM AM BODEN LIEGENDEN GEGNER ZU LANDEN? NEIN? DANN WIRD ES HÖCHSTE ZEIT, DASS IHR **WCW VS. NWO** IN EUER NINTENDO64 STECKT UND DAS GENIALSTE WRESTLING-EVENT ALLER ZEITEN SPIELT. WAS IHR HIER ZU SEHEN BEKOMMT, WIRD SELBST DEM COOLSTEN UNTER EUCH DIE SPRACHE VERSCHLAGEN. (JK)

All die Wrestling-Superstars, die Ihr auch auf dem Bildschirm bewundern könnt, sind hier dabei. Aus insgesamt 4 Ligen – WCW, NWO, DOA und der Independent Union – haben sich 43 Topathleten eingefunden, um in knüppelharten, actionreichen Fights herauszufinden, wer der Beste der Besten ist. Hollywood (Hulk) Hogan, Black Ninja, Giant, Ric Flair, Sting und alle anderen schillernden Legenden des Rings warten auf ihren Einsatz. Trefft Eure Wahl und laßt es im Ring mächtig krachen! Natürlich hat auch jeder Kämpfer seine eigenen Techniken und seine ganz speziellen Attacken. Ob nun Piledriver, Swinging Back Breaker oder der furchterregende Scorpion Deathdrop – keiner der spektakulären Moves wird ausgelassen. Habt Ihr Euren ersten Gegner besiegt, wird Euch kein Mensch mehr von der Konsole wegkriegen!



Hier könnt Ihr die Kämpfer bei Dehn-...

... und Streckübungen sehen!

FÜNF TRÜMPFE

Battle Royal: Die Schlacht der Schlachten!

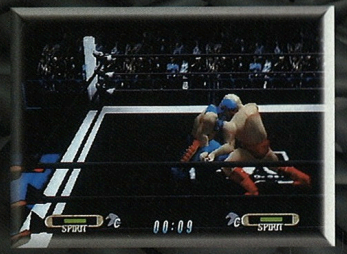
Bei diesem Wrestling-Spiel habt Ihr die Qual der Wahl: Fünf Spielmodi stehen zur Auswahl. Jeder einzelne Modus ist in verschiedene Spielvarianten unterteilt. Es ist also für jeden Geschmack gesorgt! Ob Ihr nun im Tag-Team, der Battle Royal oder ganz einfach Mann gegen Mann kämpfen wollt, liegt ganz allein bei Euch.

WCW VS. NWO

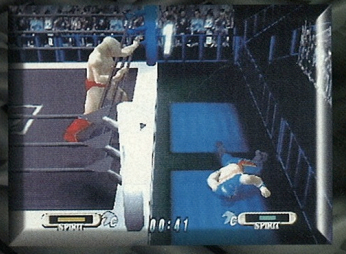
Die ultimative Schlacht im Ring. Hier treten die Ringer der beiden bekanntesten Wrestling-Ligen gegeneinander an. Wählt aus jeder Liga bis zu fünf harte Jungs und kämpft, bis Ihr den Meisterschaftsgürtel errungen habt. In diesem Spielmodus könnt Ihr alleine gegen den Computer oder gegen einen Eurer Freunde antreten. Ihr solltet nur im Vorfeld bereits ausmachen, wer für welche Liga kämpft. Sonst gibt es Zoff, bevor es richtig losgeht.

EXHIBITION

Der Exhibition-Modus ist in vier Spielvarianten unterteilt. Im Single-Spiel könnt Ihr zu zweit gegeneinander spielen. Der Tag-Modus ist der Kampf Zwei gegen Zwei, wobei immer nur ein Kämpfer im Ring stehen kann. Nur der Wechsel ist erlaubt, falls ein Wrestler erschöpft ist. Die Handicap-Variante ist etwas für Spezialisten. Hier tritt ein Kämpfer gegen ein Tag-Team an. Das Battle Royal ist die härteste Disziplin. Bis zu acht Kämpfer können gleichzeitig im Ring stehen.

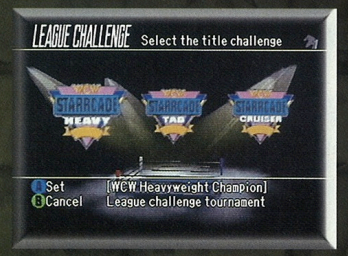


Im NWO Ring geht es mächtig zur Sache!



Auch außerhalb der Arena ist Action angesagt.

© 1997 World Championship Wrestling™. All rights reserved. All distinctive WCW and NWO names and character likenesses herin are trademarks of World Championship Wrestling, Inc. All other names, characters and likenesses are fictional and not intended to resemble or be similar to any living or deceased individuals. © 1997 NWO™. All rights reserved. © THQ Inc.



In welcher Gewichtsklasse wollt Ihr Euer Glück versuchen?

In einer der vier Ligen habt Ihr die Möglichkeit, Euch mit den Stärksten zu messen. Könnt Ihr in der Schwergewichts- oder in der Mittelgewichtsklasse alle Gegner außer Gefecht setzen, erwartet Euch eine geheime, versteckte Liga. Allerdings solltet Ihr Eure Spielstände auf dem Controller Pak speichern, bevor Ihr die Konsole ausschaltet. Sonst waren alle Mühen umsonst, und Ihr müßt von vorne beginnen. Auch neue, versteckte Kämpfer könnt Ihr Euch in diesem Modus erspielen!

... und da macht der Wrestler plumps!

LEAGUE

Hier könnt Ihr Euch eine eigene, kleine Liga zusammenstellen. Sucht Euch Eure Lieblings-Wrestler aus allen Ligen aus und stellt ein furioses Team zusammen. Im Single oder Tag-Spiel wird sich dann zeigen, welcher Kämpfer der coolste und stärkste in Eurer Liga ist. Ihr müßt aber nicht alle Kämpfe selbst bestreiten. Eine „Skip"-Option läßt den Computer den Gegner für den Kampf ermitteln, und Ihr könnt Euch ein wenig ausruhen.

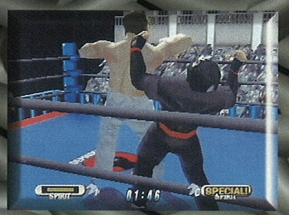
Im Tag-Team kommt es auf geschicktes Wechseln an.

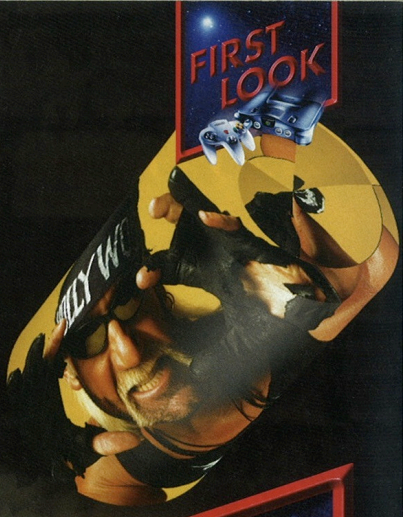
TOURNAMENT

Bis zu acht Kämpfer könnt Ihr Euch für den Tournament-Modus aussuchen. Der Verlierer hat in diesem Ausscheidungskampf keine zweite Chance. Ihr müßt Euch also mächtig ranhalten, um im Pulk der fähigsten Kämpfer bestehen zu können. Auch hier habt Ihr wieder die Wahl zwischen dem Single- oder dem Tag-Spiel. Habt Ihr eine ungerade Zahl an Kämpfern bestimmt, muß der letzte die ganze Sache aussitzen, bis er an die Reihe kommt.

Nur der Beste wird diese Herausforderung überstehen!

Nicht nur austeilen, auch einstecken muß man können.





FIRST LOOK INFO

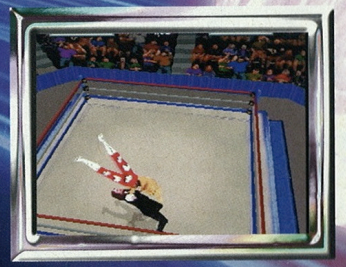
WCW vs. NWO ist ein Wrestling-Spiel, das auf Dauer fesselt. Dafür bürgen über 40 (!) Kämpfer aus verschiedenen Wrestling-Ligen. Jeder einzelne Wrestler verfügt über 30 bis 40 Moves. Natürlich hat auch jeder seine eigenen Special-Moves. Besonders beeindruckend sind die äußerst realistische Grafik und Animation. Man fühlt sich direkt in eine Kampfarena versetzt. Der Sound animiert zu mehr, und im Hintergrund grölt das Publikum zu den härtesten Moves, die dieser Sport zu bieten hat. Das Handling ist trotz der zahlreichen Aktionen recht übersichtlich, auch Anfänger werden nach einer kurzen Trainingsphase gigantische Wrestling-Schlachten ausfechten können. Gelenkt werden die Kampfheroen nicht mit dem 3D-Analog-Stick, sondern mit dem Steuerkreuz. Zudem wurde das Spiel für das Rumble Pak und das Controller Pak designed, auf dem Ihr Eure Fortschritte in den einzelnen Spielmodi abspeichern könnt.

GAMEFLASH

Take it under!

Hier sind die Wrestler so lebensecht, daß Ihr bei näherem Hinsehen sogar das Weiße in den Augen des Undertakers sehen könnt!

Hier werden Euch alle Späße, alle Moves und alle (ge)wichtigen Wrestler geboten, die den Ruf der WWF begründen: Der Undertaker und Shawn Michaels sind genauso mit von der Prügelspaß-Partie wie „Stone Cold" Steve Austin, Bret Hart, British Bulldog, Ken Shamrock (übrigens exklusiv bei Nintendo64) und noch etliche Wrestler mehr. WWF ist nicht nur einer der Klassiker unter den Wrestling-Ligen, sondern auch die Wrestler selbst haben ihre eigene Geschichte, die Ihr hier nochmals nachkämpfen könnt: Tut Euch zusammen mit dem Undertaker im nicht enden wollenden Kampf gegen seinen Erzfeind, Shawn Michaels. Nutzt Eure ganze Kraft, um mit Piledrivers, Backbreakers und jeder Menge Special Moves das Gute über das Böse in den Wrestling-Arenen triumphieren zu lassen! Wenn die bloßen Fäuste nicht helfen, dann habt Ihr immer noch 'nen nützlichen Stuhl, den Ihr nach Eurem Gegner werfen könnt...

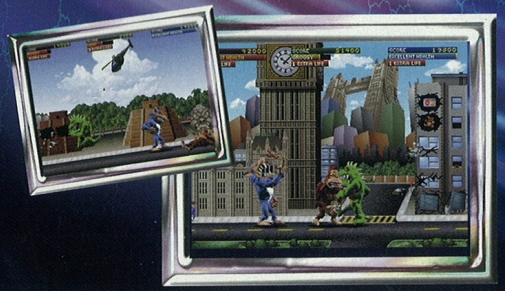


WWW - Weltweit Wuchten

Habt Ihr nicht früher auch die guten alten Godzilla-Streifen geliebt? Oder sitzt Ihr etwa heute auch noch vor den Fernsehgeräten, wenn wieder mal unser sympathischer japanischer Monsterkollege Tokio in Schutt und Asche legt? Dann haben wir hier das coolste Spiel dieses Frühjahrs für Euch: Midways RAMPAGE WORLD TOUR!

Hier gehört alles zum monsterlichen Zeitvertreib, was wir alle so mögen: Drückt Hütten platt, werft Häuser um und verbiegt Brücken! Hubschrauber fangt Ihr ein, als wären es Fliegen, und die Autos werft Ihr gerade wie Watteballchen durch die Luft! Mit vier verschiedenen Charakteren (davon ein versteckter) und einem Drei-Spieler-Modus, der garantiert ein Spaßbringer ist, geht der Rampage-Fun erst los. Seid Ihr erfolgreich, stehen Euch noch mehr als 14 Bonus-Levels und versteckte Levels zur Verfügung, in denen Ihr Euer Abbruch-Geschick unter Beweis stellen könnt. Und was könnte realistischer sein als die Rumble Pak-Unterstützung, mit der Ihr den Super-Mauer-Zusammenbruch körperlich spürt?

Die Nintendo64-Umsetzung des Arcade-Renners ist überzeugend in ihren spieltypischen Features und die bislang gelungenste Konsolen-Version dieses Games. Und sicherlich bestreitet niemand, daß virtueller Abriß von Hochhäusern so richtig Spaß macht!



Recking Balls

Lustiges Murmel-Hüpfen

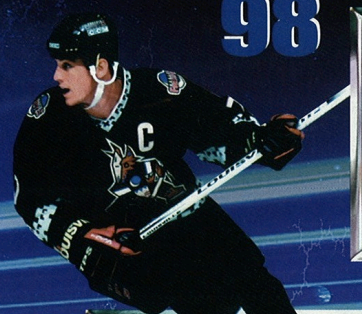
Treffen sich zwei Murmel-Mütter mit ihren kleinen Murmelchen und schauen gegenseitig in die Murmelwagen. Fragt die eine: „Was will Ihrer denn mal werden, wenn er groß ist?" Sagt die andere: „Der will gar nicht so groß werden, der will nur hüpfen..." In der Tat: Er ist nicht groß, aber dafür hüpft und rollt der kleine Murmelant wie wild durch die Spiralen, über Rampen und durch Röhren. Mit seiner Zunge hangelt sich unsere lustige Murmel auf höhere Ebenen, springt über Hürden und legt so Meter um Meter hinter sich in witzigen und ziemlich schrägen Rennen.

Klingt wie ein Kinderspiel? Weit gefehlt, auch wenn das Spiel in der Tat durch mehr als 100 ziemlich abgefahrene Umgebungen und Levels richtig abgedreht wirkt. Aber die sich weiter und weiter steigernden Schwierigkeitsgrade und die hypermodernen Technobeats des pumpenden Soundtracks geben dem Spiel eine ganz andere Dimension, als man auf den ersten Blick vermuten möchte.

Ähnlich wie mit dem Bauklötzchen-Klassiker TETRIS verhält es sich auch mit diesem, an das gute alte MARBLE MADNESS-Spielprinzip angelehnten Wettrennspiel für bis zu vier Spieler: Hat man einmal angefangen, ist man gefangen!

NHL BREAKAWAY 98

Hartes Spiel auf glattem Grund



Na gut, der Winter ist fast vorbei – aber das tut dem Eishockeyspaß keinerlei Abbruch! Wir warten nicht bis zur nächsten Saison, sondern liefern uns auch den ganzen Sommer durch heiße Mannschaftskämpfe in der spiegelglatten Arena – mit Acclaims hyperauthentischem Eishockey, an dem sich künftige Sport Simulationen dieser Art messen lassen müssen. Und wir versprechen in der Tat nicht zuviel, denn was NHL BREAKAWAY 98 bietet, übertrifft alle bisher dagewesenen Eishockey-Games:

Tretet an gegen die gesamten Mannschaften der NHL und NHLPA, um Ligameister zu werden! Stellt eigene Teams zusammen, kreiert eigene Spieler mit ganz individuellen Eigenschaften und speziellen Namen, die auch auf den Trikots erscheinen! Engagiert Eure Trainer – oder feuert sie und stellt neue ein, wenn Eure Mannschaft dem Abstieg ins Auge sieht!

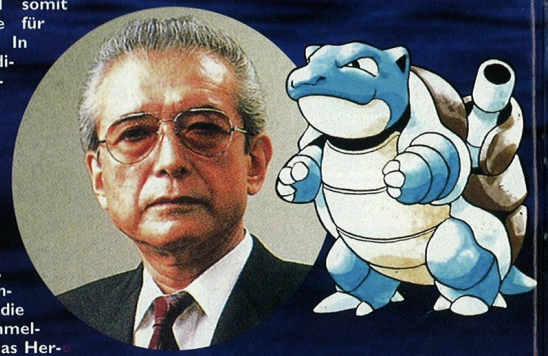
Nutzt Spielerehrungen, Siege, Zitate der Gegner, um Eure Mannschaft zu motivieren und das Letzte aus Euren Eisstars herauszuholen! Laßt Euch von der beeindruckenden Grafik einfach begeistern: Optisch wartet NHL BREAKAWAY 98 mit obergenialem Motion Capturing, hochdetailierten 3D-Charakteren und absolut flüssigen Bewegungsabläufen auf. Hier seid Ihr beim Eishockey endlich nicht mehr nur dabei, sondern spielt wirklich selbst mit!

ANGRIFF DER BLITZRATTEN!

WÄHREND TAMAGOTCHIS HIERZULANDE NOCH IMMER GROSS IN MODE SIND, FRÖNEN JAPANS VIDEOSPIELER INZWISCHEN EINEM GANZ NEUEN HOBBY, DEM SAMMELN VON KLEINEN POCKET MONSTERN AUF DEM GAME BOY. BEVOR DIESES FIEBER GEGEN ENDE DES JAHRES AUCH DEN REST DER WELT (INSBESONDERE DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE SCHWEIZ) ERFASSEN WIRD, WERFEN WIR EINEN ERSTEN BLICK AUF DEN NEUEN ROLLENSPIEL-HAMMER VON NINTENDO, DER DEN BEGRIFF „ADVENTURE" VÖLLIG NEU DEFINIEREN UND GANZ SICHER FÜR VIEL FURORE SORGEN WIRD. (CM)

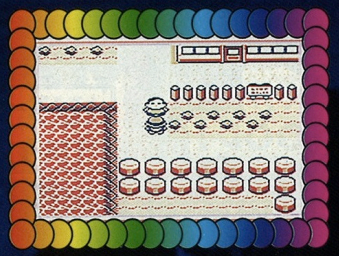
DAS SPIEL DER ZUKUNFT!

Wenn es um neue Technologien oder innovative Konzepte zur Freizeitgestaltung geht, dann schweift der Blick vieler unwillkürlich gen Osten in Richtung Japan. Dort beschäftigen sich Branchenriesen wie Nintendo schon seit Jahren damit, Video- und Computerspiele noch spannender, noch aufregender, noch interaktiver und noch origineller zu gestalten, um die Spieler nicht mit verbrauchten Ideen zu langweilen, sondern mit neuen Konzepten zu überraschen. Erst im vergangenen November teilte Nintendos Firmenchef Hiroshi Yamauchi den Fachbesuchern der „Nintendo Space World" das Ergebnis dieser Recherchen und somit seine Pläne für die Zukunft mit. In der fast einstündigen Rede philosophierte Yamauchi darüber, welche Urinstinkte des Menschen ein Videospiel befriedigen müsse, um dauerhaft attraktiv und generationsübergreifend erfolgreich zu sein. Einer dieser Urinstinkte, so Yamauchi, sei die menschliche Sammelleidenschaft. Auch das Heranziehen und Weiterentwickeln eines Charakters befriedige gewisse Bedürfnisse, der Erfolg der Tamagotchis beweise diese Theorie eindrucksvoll. Darüber hinaus äußerte Hiroshi Yamauchi die Hoffnung, eines Tages systemübergreifende Software entwickeln zu können, die sowohl Game Boy- als auch Nintendo64-Spielern zur Verfügung stehen sollte. Zunächst beschäftige man sich bei Nintendo jedoch damit, bestimmte Daten unter den Spielen verschiedener Systeme auszutauschen. Was zunächst sehr orakelhaft klingt, erklärt sich sehr schnell, wenn man einen Blick auf das Spiel „Pocket Monster" für den Game Boy wirft, das in Japan bereits erhältlich ist und seit über einem halben Jahr auf Platz 1 der Verkaufscharts steht.



JÄGER UND SAMMLER!

Pocket Monster vereint all das, wovon Yamauchi gesprochen hat – zunächst jedoch handelt es sich um ein klassisches Rollenspiel-Adventure mit den typischen Merkmalen, die sämtliche Spiele dieses Genres gemeinsam haben. Die Hauptfigur erforscht fremde Städte, spricht mit Bewohnern, löst Denkaufgaben oder Rätsel und muß sich dem Kampf mit Widersachern stellen. Im Gegensatz zu The Legend Of Zelda oder Secret Of Mana spielt das Game jedoch nicht in einer Epoche, die dem europäischen Mittelalter nachempfunden ist, sondern in der Gegenwart. Auf seinem Weg zum Ziel trifft der Held, in Japan heißt er Satoshi, auf zahlreiche Monster, die – und hier kommt die erste Besonderheit – nicht bekämpft und vernichtet, sondern besiegt und anschließend eingesammelt werden müssen. Aufbewahrt werden die Monster in magisch versiegelten Metallkugeln, die ein Entkommen unmöglich machen. Im Laufe seines Abenteuers kann Satoshi auf mehr als 150 Monster treffen, sofern er sie findet, die sich alle in Aussehen und Stärke unterscheiden. Darüber hinaus verfügt jede der Kreaturen über einzigartige und individuelle Fähigkeiten oder Zaubersprüche. Da die Monster während eines Kampfes stellvertretend für Satoshi die Arena betreten, ist es mehr als sinnvoll, sie zunächst etwas aufzupowern und großzuziehen. Wie in jedem Rollenspiel geschieht dies durch Sammeln von Erfahrungspunkten.



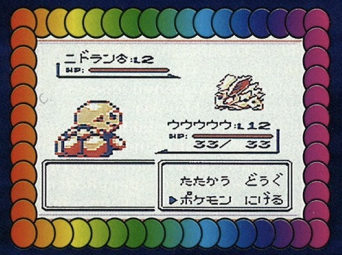
Bereits jetzt dürfte deutlich werden, wie Yamauchis Vorstellungen verwirklicht wurden – und das in nur einem einzigen Spiel. Doch Pocket Monster kann noch mehr, nicht ohne Grund gehört es mit über acht Millionen verkauften Exemplaren in Japan zu den erfolgreichsten Game Boy-Spielen aller Zeiten.

DIE MONSTER FAMILIE!

Erstmals in der Geschichte des Videospiels erschien Pocket Monster zum Verkaufsstart in zwei verschiedenen Versionen, der „Red Edition" in der roten Verpackung und der „Green Edition" in der grünen. Beide Versionen unterscheiden sich im Monsteraufkommen und im Schwierigkeitsgrad. Mit Hilfe des Link-Dialogkabels können die Daten der gesammelten Monster untereinander ausgetauscht werden, das bedeutet: Monster „XY" der Red Edition kann problemlos in die Green Edition importiert werden und umgekehrt. Aufgrund des immensen Erfolges der beiden Erstlinge wurde Ende 1997 ein weiteres Spiel aus der Serie veröffentlicht, die „Blue Edition" in der blauen Verpackung. Für den Frühling 1998 sind die „Silver Edition" und die „Gold Edition" für den Game Boy geplant.

DUELL DER MÄCHTE!

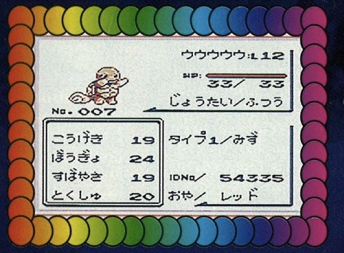
Obwohl man während der Entwicklung von POCKET MONSTER sehr viel Wert auf witzige Features und ein neuartiges Spieldesign gelegt hatte, so wurde die eigentliche Geschichte niemals vernachlässigt. Schließlich weiß man bei Nintendo nur zu gut, daß es bei einem erfolgreichen



Abenteuerspiel zum größten Teil auf die spannende Handlung und eine packende Dramaturgie ankommt. POCKET MONSTER auf dem Game Boy spielt in einem neu geschaffenen Universum, das jede Menge Möglichkeiten und genügend Freiraum für weitergehende Fantasien bietet. Die Welt, in der sich die Akteure bewegen, ist unserer nicht unähnlich, allerdings wird sie von einer Gruppe Bösewichte tyrannisiert, die sich „Rocket Society" nennen. Die Mitglieder dieser Gruppe besitzen einige extrem gefährliche Monster, die sie bei der Ausübung ihrer kriminellen Untaten einsetzen. Auch Satoshi sammelt für sein Leben gerne Monster, die er in den silbernen Kügelchen aufbewahrt. Immer wieder trifft er auf Mitglieder der Rocket Society und muß seine trainierten Taschenmonster in den Kampf mit den Kreaturen der „anderen Seite" schicken.

MONSTER MANGA!

Weil das Design des Spiels und der Zeichenstil der Monster von Anfang an im Comic-Look gehalten wurden, bot es sich für japanische Zeitschriftenverleger natürlich an, dem erfolgreichen Nintendo-Spiel auch ein passendes Comic Magazin zu verpassen. Interessanterweise hatten gleich mehrere Verleger dieselbe Idee, so daß es in Japan zur Zeit drei offizielle POCKET MONSTER-Comics gibt. Eines der Comic Magazine beschäftigt sich ausschließlich mit den Abenteuern Pikachus, die beiden anderen Magazine gehen das Thema etwas allgemeiner an. Selten zuvor bot ein Videospiel soviel Hintergrund und Story, daß man daraus mühelos weitere Geschichten erdichten konnte.



AB NACH HOLLYWOOD!

Film- und TV-Umsetzungen erfolgreicher Videospiele haben eine lange Tradition! Zu den bekanntesten Vertretern verfilmter Videospiele gehören die Mega Man-Serie, der Street Fighter II-Trickfilm und natürlich der Super Mario Bros.-Kinofilm. Bereits wenige Monate nach Erscheinen der ersten beiden POCKET MONSTER-Spiele startete die gleichnamige TV-Trickfilmserie in Japan, bis zum heutigen Tag sind bereits über 80 Folgen über die Bildschirme geflimmert. Die Fernsehserie orientiert sich haargenau am Videospiel und stellt in jeder Folge mindestens eines der zahlreichen Minimonster in den Vordergrund. Vielleicht ist es so auch zu erklären, warum manche Monster mehr oder weniger beliebt sind als andere, da jedes einzelne Taschenmonster für die TV-Serie einen eigenen Charakter bekommen hat. Absoluter Superstar und Nr. 1 auf der Beliebtheitsskala japanischer Fans ist das Pocket Monster mit dem Namen Pikachu. Das kleine, gelbe Wollknäuel sieht nicht nur extrem niedlich aus, es

verfügt auch über ganz besondere Fähigkeiten. Pikachus Spezialität sind elektrische Blitze, mit denen er seinen Gegnern einheizt. Übersetzt bedeutet Pikachus Name übrigens soviel wie Blitzratte (Pika = Blitz, Chu = Ratte).

PIKACHU UND DER REST!

Natürlich hat man auch bei Nintendo das Potential der Charaktere erkannt, zumal die Rufe der Fans nach weiteren Spielen mit den Knuddelmonstern immer lauter werden. Für das Nintendo64 sind zur Zeit drei Spiele in der Entwicklung, die sich mit diesem Thema befassen. Bei POCKET MONSTER ARENA und POCKET MONSTER SNAP handelt es sich um zwei völlig verschiedene Spiele, die nur eines gemeinsam haben: ein absolut neues Spielprinzip, das noch nie zuvor dagewesen war. Das dritte Spiel wurde speziell für das neue Nintendo-Maskottchen Pikachu entworfen. Dabei handelt es sich um eine innovative Mischung aus Rollenspiel und Simulation. Die Besonderheit bei „PIKACHU" für das Nintendo64 ist die Steuerung, die mittels Spracherkennung über ein N64-Mikrophon erfolgt. Bis genannte Spiele nach Deutschland kommen, dürfte allerdings noch ein bißchen Zeit vergehen, denn zunächst werden Ende des Jahres die Red Edition und die Green Edition des Originalspiels bei uns für Aufregung sorgen.

LIZENZ ZUM SPIELEN!

Neben den Machern der TV-Serie und den Verlegern der Comic Magazine sind auch zahlreiche japanische Spielzeughersteller auf den POCKET MONSTER-Zug aufgesprungen. Fast unzählbar erscheint die Menge der lizensierten Produkte mit dem schicken Monster-Logo. Spielkarten, Kaffeetassen, Bettwäsche, Actionfiguren, Brettspiele, Plüschtiere, Sammelalben, Schokoriegel und, und, und... die POCKET MONSTER-Mania stellt sogar den Rummel um Jurassic Park oder die Teenage Mutant Hero Turtles in den Schatten. Die meisten Hersteller der Lizenzprodukte konzentrieren sich auf Pikachu, den Superstar, manche jedoch versuchen, aus jedem einzelnen der über 150 Monster einen Kult zu machen. Wie spielebegeistert und manchmal schon ein bißchen verrückt die Japaner in Sachen „Toys" sind, kann man sich allerdings erst dann vorstellen, wenn man schon einmal dort war. Die Begeisterungsfähigkeit kennt eben keine Grenzen!

AUCH HABEN WOLLEN!

Das ganze hört sich zwar nett an, werdet Ihr jetzt sicher denken, es gibt da nur ein Problem: Wie soll man jetzt noch, nach Lesen dieses Artikels, die Wartezeit auf dieses unglaubliche Hammer-Spiel aushalten? Wir von der Club Nintendo Redaktion haben es da etwas einfacher, denn bei uns ist sie bereits ausgebrochen – die POCKET MONSTER-Mania. Zur Zeit bringen wir den Monsterchen unsere Sprache bei und geben ihnen neue Namen. Außerdem denken wir darüber nach, ob sich die knuddeligen Tierchen darüber freuen würden, in einer der nächsten Ausgaben einen eigenen Comic gewidmet zu bekommen. Und dann ist da natürlich noch der Bildschirmtext, der von jedermann verstanden werden will und deshalb auch ins Deutsche übersetzt werden muß. Übrigens wird der Name des Spiels in Europa „POKÉMON" lauten, was Pokehmon ausgesprochen wird. Genaueres jedoch wissen wir zum jetzigen Zeitpunkt auch noch nicht, aber wir versprechen hoch und heilig, Euch in Sachen „POCKET MONSTER" auf dem Laufenden zu halten.

SAG NIEMALS HOLERÖ TEIL 2

Was bisher geschah: Etwas Schreckliches war geschehen! Ein Außerirdischer hatte die Gestalt des Schlagersängers Heini angenommen und mit seinem neuen Song 'Holerö' alle Menschen in landestypische Speisen verwandelt. Nur Mario, TicToc und Bomberman blieben verschont. Dank Mahgo, dem Allwissenden, wurden die Freunde in das Geschehen eingeweiht und sind nun auf dem Weg, Heini aufzuhalten...

Huch! Da sind drei Mädels, die nicht wie Schnitzel aussehen! Komisch...

Whoa, was für...

!?

Ich habe lange keinen Menschen mehr gesehen! Wie heißt Ihr?

Servus, ich bin Nicole!

Ich bin Balu, Pia hat leider keine Sprechblase bekommen.

Dieser freudige Anlaß muß gefeiert werden. Scheinbar hatten sich doch nicht alle Menschen in Schnitzel verwandelt. Oder sollte der Zauber gar langsam seine Wirkung verlieren? Lest einfach weiter, dann erfahrt Ihr es.

Groovy! Kinderschnitzel esse ich für mein Leben gern!

MAMA!!

WHOA!

WAS FÄLLT IHNEN EIN, MEIN KIND VERSPEISEN ZU WOLLEN! KAN-NI-BA-LE!

Aber... ich dachte, es sei ein Kinderschnitzel...

Nach diesem Schreck entschließt sich Mario dazu, von nun an nur noch vegetarisch zu essen. Den Mädels steht der Sinn plötzlich nach etwas Musik. Warum nur?

Ich... ich leg mal ein bißchen Musik auf. Ich höre so gern Musik, manchmal tanze ich sogar dazu. Dam-dam-dam...

JUKEBOX

Ja, tu das. Ich paß solange auf, daß Dir niemand etwas wegißt! Leg doch unseren Lieblings-Song auf, Du weißt schon welchen ich meine! Hihi...

Das ist der Holerö-Song! Ich hab Euch durchschaut!

Wasistlos?

BUMMS!

Ha...habt Ihr auch die..diesen lauten Knall gehört?

Da hatten die Jungs noch mal Glück gehabt! Die hinterlistigen Mädels wollten offensichtlich nur das Eine: Die drei Freunde in Schnitzel verwandeln! So sind die Frauen, erst nett und dann entpuppen sie sich als Schergen von Heini!

Mario war nun gewarnt! Heini mußte gestoppt werden! Was lag da näher, als sich zu einem Konzert des singenden Aliens zu begeben, das zufällig in der Frankfurter Alten Oper stattfand.

Irgendwie sieht es so aus, als wollte Heini alle Leute in die Oper locken! Doch warum nur?

Ich würde sogar sagen, es sieht so aus, als ob Heini alle Leute in die Oper locken will! Und warum, das werden wir herausfinden!

Los, Leute, zum Hintereingang!

worden! Doch warum nur, was hatte es zu bedeuten und warum hatte Bomberman diese kleine Kugel an seinem Helm? Würden wir es je erfahren?

UFOS!

Mario! Schau Dir dieses Plakat an!

Was?!

Mir kommt da ein Verdacht...

DER KÜCHENCHEF EMPFIEHLT HEUTE: SCHNITZEL MIT POMMES

Heini hat seine außerirdischen Freunde zum Essen auf die Erde eingeladen...

...die wollen die gesamte Bevölkerung verspeisen! Deshalb haben sie alle Leute in Speisen verwandelt! Wir müssen etwas tun! Jetzt!

Hullo, ich bin's, Todojewski!

!!

Ich habe hier etwas für Euch, das Euch sicher weiterhelfen wird!

Strahlenkanonen? Anti-Alienwaffen? Baldrian-Tropfen? Papiertüten zum über den Kopf ziehen?

Äh... was können diese Anzüge?

Nichts, aber Ihr seht damit irgendwie cooler aus!

Nach einigen improvisierten Kleidungs-Modifizierungen schleichen sich die Freunde zum Hintereingang der Oper herein...

ALIENS!

Dumm gelaufen! Aber durch die dunklen Brillen konnten die Jungs leider nicht sehen, daß sie den Außerirdischen direkt in die Arme liefen. Kurze Zeit später fanden sie sich in einer Arrest-Klozelle wieder.

Und wenn wir versuchen würden, durchs Klo zu...

Mist! Dieses Gefängnis ist absolut ausbruchsicher, das nervt!

Ich hab's! Ich kann doch Klobürsten in Reißverschlüsse verwandeln! Das ist es!

Klobürste, Klobürste...

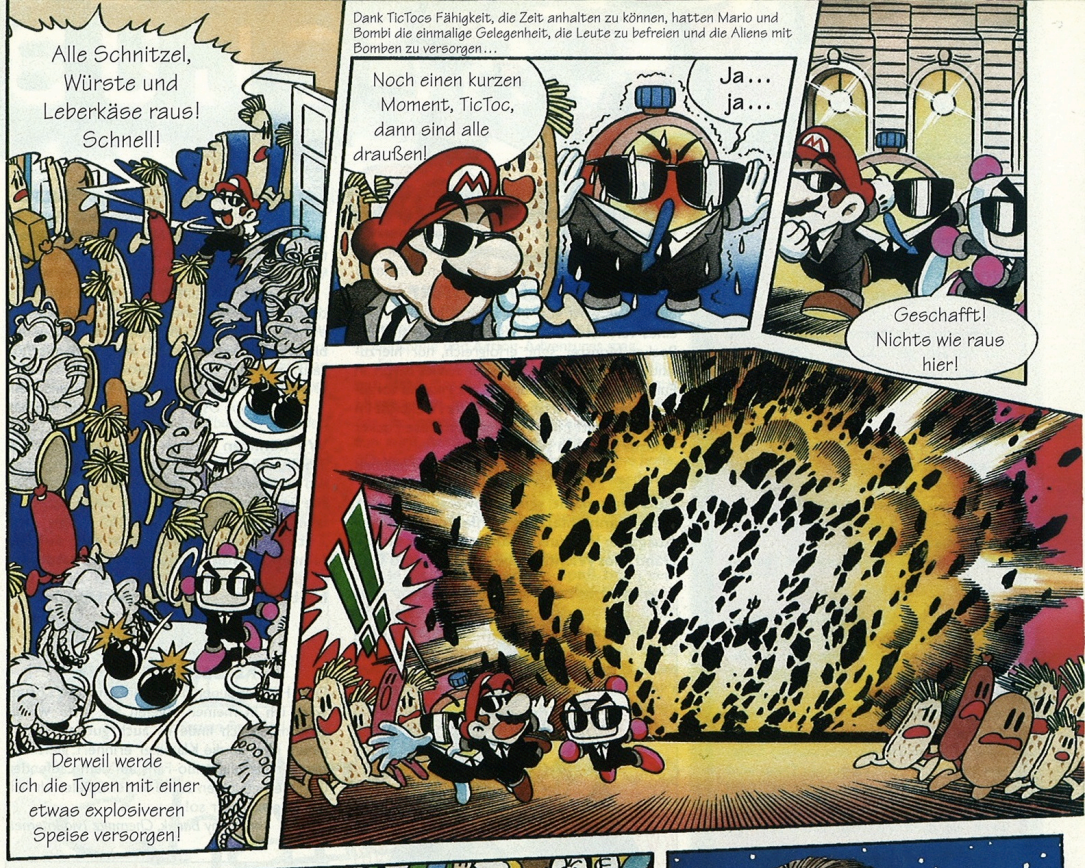
...befrei uns arme Würste!

Es hat geklappt! Ohne Mahgos Fähigkeiten wären wir verloren gewesen!

Los! Jede Minute zählt!

Meine Beine sind so kurz...

Heini, es ist alles vorbereitet! Wir warten auf Deinen Auftritt!
Gut, Sickobratz!
Ich darf jetzt nichts sagen, sonst hört er mich! Deshalb denke ich nur!
Dann kann ich ja jetzt mein wahres Gesicht zeigen!
Mein wirklicher Name ist KKDU und ich bin der Befehlshaber der dritten Moronischen Ordonnanz! Ich habe den Befehl, aus der Erde ein Fast Food-Restaurant zu machen!
Nun ist meine Zeit gekommen! Brüder und Schwestern, Genossen und Beamte! Laßt das Festmahl beginnen!
Krzbrzl-Korizl!
Yalla-Yalla!
Porinki-Porinki!
Hunga-Hunga!
Die...die Kerle machen mir Angst!
TicToc, jetzt! Halte die Zeit an!
Beeilt Euch, lange halte ich das nicht durch!
!?


Alle Schnitzel, Würste und Leberkäse raus! Schnell!
Derweil werde ich die Typen mit einer etwas explosiveren Speise versorgen!
Dank TicTocs Fähigkeit, die Zeit anhalten zu können, hatten Mario und Bombi die einmalige Gelegenheit, die Leute zu befreien und die Aliens mit Bomben zu versorgen...
Noch einen kurzen Moment, TicToc, dann sind alle draußen!
Ja... ja...
Geschafft! Nichts wie raus hier!

Ich bin begeistert! Ich bin keine Pizzaschnitte mehr!
An irgendjemand hat mich Heini erinnert...
Oh Mann, wenn ich das in Bamberg erzähle...
Freut Euch nicht zu früh, ich komme wieder...
Die Erde war gerettet! Eines der Raumschiffe konnte jedoch entkommen! Mit Lichtgeschwindigkeit schubberte es zum Planeten Ualeh zurück. Kurz nachdem es verschwunden war, verwandelten sich alle Speisen in Menschen zurück!

CLUB CENTER

KOCH CORNER

MARINA'S KOKOS-ROBOT-CHIPS

Nicht nur im Urwald ist die Kokosnuß eine begehrte Köstlichkeit, sondern offenbar auch auf fremden Planeten. Heute erreichte uns ein clancerianisches Original-Rezept, daß vom Robot-Hausmädchen Marina stammt und von Richard Kugler aus Freising aufgezeichnet wurde. Richard hat 'nen sehr guten Kontakt zu Marina, wie uns scheint.

Und das kommt alles rein:

- 4 Eiweiß
- 200 Gramm feiner Zucker (oder Puderzucker)
- 1 Päckchen Vanillezucker (oder Bittermandel-Backöl)
- 250 Gramm Kokosraspeln
- Smarties
- Eßschnüre in verschiedenen Farben

So wird's gemacht:

Das Eiweiß mit dem Schneebesen schnittfest schlagen, nach und nach unter weiterem Schlagen den Zucker, den Vanillezucker (bzw. das Backöl) und schließlich die Kokosraspeln dazugeben. Dann gleichmäßig auf einem Backblech verteilen. Einige Smarties auf die Masse drücken. Rechtecke in die Masse zeichnen und die Smarties mit Eßschnüren verbinden. Dann wird alles ca. 35 - 45 Minuten bei 130 - 145 Grad gebacken. Abkühlen lassen. Die Schnitten kann man dann wie Chips abbrechen – sie schmecken herrlich süß und lecker!

Wayne Pigs Witzel-Wahn

Zwei Männer verlassen das Spielcasino, der eine ist nackt, der andere hat nur noch die Unterhose an. Meint der Nackte resigniert: „Du weißt wenigstens immer, wann man aufhören muß...“

Tim Niendorf, Jena

Bei Doktor Mattig klingelt das Telefon. Er hebt ab und hört die Stimme eines Kollegen: „Hallo, Mattig, kommst Du 'rüber zu uns? Uns fehlt noch der Vierte bei INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64!“
„Komme sofort,“ ruft er eilig ins Telefon. „Was ist denn passiert?“ will seine Frau wissen. Sagt Mattig: „Ein schwerer Fall, meine Liebe. Muß schnell hin. Es sind schon drei andere Ärzte dort!“

Michael Griesbeck, Traunstein

MAILBOX

WO SIND DIE MONSTER?

Euer Heft wird von Mal zu Mal besser! Aber eines vermisse ich doch sehr: In Japan sind die Pocket Monster sehr erfolgreich, nur hierzulande hört man so gut wie gar nichts davon. In Eurem letzten Heft habt Ihr kurz Pikachu vorgestellt, aber wann erfährt man mehr? Vielleicht im nächsten Heft? Mich interessieren diese Pocket Monsters nämlich sehr!

Klaus Beyer (via Internet)

Falls Du's nicht schon sowieso gemerkt hast, dann blättere einfach in dieser Ausgabe: Von uns erfährst Du aus erster Hand alles Wichtige über Pikachu und Co.!

Werner Ottowitz, A-Kärnten

MEHR POWER PLAYER?

Als ich Euer Heft in den Händen hatte, war ich begeistert, denn es ist das obercoolste, was ich bis jetzt gesehen habe. Erst war ich ein wenig enttäuscht, daß es keine Pinwand mehr gab, aber dann habe ich die Club Center-Seiten entdeckt... Toll fand ich hier die Koch Corner, das Forum, das Foto des Monats und vor allem die Leserbriefe. Könnt Ihr nicht mehr Power Player bringen, wenn Ihr Platz habt?

Adrian Glanzmann, CH-Gisikon

Nun ja, wir werden auf jeden Fall in Zukunft immer drei Power Player vorstellen – für jedes Land (Deutschland, Österreich, Schweiz) einen. Wenn wir Platz hätten, würden wir sicherlich noch mehr coole Nintendo-Spieler abbilden, aber die Seiten sind eben leider nicht endlos dehnbar...

BITTE AKTUELLERE TIPS & TRICKS

Ich komme aus der Schweiz und finde es super, daß Euer Club Nintendo-Magazin mit unserem fusioniert hat – und das findet mein Vater auch.

Mir gefällt vor allem das Layout, nur müßtet Ihr noch mehr und aktuellere Tips & Tricks bringen. Ich besitze übrigens ein Nintendo64, bin sehr zufrieden und warte außerdem schon ganz gespannt auf THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME. Ich hoffe, Ihr bleibt uns treu!

Philippe Ospel, CH-Küsnacht (via Internet)

Wir könnten freilich seitenweise Tips & Tricks zu den Spielen abdrucken, aber wo sollten wir dann noch mit den News, den tollen Spielen oder Specials usw. hin? Die aktuellsten Tips und Tricks findest Du in jedem Fall auf der Nintendo-Homepage unter der Adresse http://www.nintendo.de. Viel Spaß und bleib' uns genau so treu wie wir Dir!

KLASSIKER & NEUES

Euer Heft ist super, denn ohne manche Lösung wäre ich in meinen Spielen gar nicht weiter gekommen. Ich finde es auch gut, daß Ihr in jedem Heft an die Klassiker erinnert, gleichzeitig aber die Nintendo-Fans auf dem Laufenden über den neuesten Stand in der Spielewelt haltet. Macht weiter so!

Ronny Banek, Chemnitz (via Internet)

Nicole Roos, A-Klosternberg

ALLES SO SCHÖN BUNT HIER!

Ich finde es ganz toll, daß das Club Nintendo-Magazin jetzt auch bei uns zu bekommen ist. Früher mußte es mir meine Oma aus Deutschland zuschicken, aber jetzt kann ich das Magazin endlich immer pünktlich lesen.

Was mir besonders gut gefällt sind die vielen bunten Seiten. Es macht richtig Spaß, das Heft zu lesen, und das nicht nur einmal. Eure Texte sind lustig, und außerdem erfährt man jede Menge Neues über die Spiele. Ihr seid klasse!

Conny Schöllburger, A-Katsdorf

Sebastian Paul, Bad Soden

MIT 33 JAHREN...

Mit meinen 33 Jahren fühle ich mich keineswegs zu alt zum Spielen, und ich bin gespannt, was sich in den nächsten 33 Jahren so tut. Ich bin nämlich ein großer Nintendo-Fan, auch wenn ich „leider“ ein paar Konsolen der Konkurrenz besitze. Die meiste Zeit verbringe ich mit dem guten, alten Super Nintendo, da ich am liebsten Rollenspiele und Action-Adventures mag.

Für mein Nintendo64 besitze ich bislang nur SUPER MARIO 64 sowie TUROK – DINOSAUR HUNTER und hoffe, daß sich auf dem Sektor der Rollenspiele und Adventures bald mehr tun wird. Am meisten freue ich mich auf die 3D-Version von The Legend of Zelda und hoffe, daß dann noch viel, viel mehr folgen werden.
Seid gegrüßt!

Ralf aus Hannover (via Internet)

Klar bist Du niemals zu alt für Videospiele – und solange Du Spaß hast, verjage einfach jeden, der Dir das Gegenteil einreden will! Freuen kannst Du Dich übrigens nicht nur auf THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME, sondern auch auf weitere Adventures, die in diesem Jahr auf Dich warten werden. Wie wär's denn zum Beispiel mit MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON oder QUEST 64?

Challenge

Wer schnell und recht die Antwort weiß, gewinnt den tollen Superpreis! Okay, genug gelabert – Ihr könnt was Tolles gewinnen, wenn Ihr uns die Antwort auf folgende Frage auf einer Postkarte schickt:

WIE HEISST DER PIRATEN-KAPITÄN IM NEUEN GAME BOY-RENNER WARIO LAND 2?

Schickt die Antwort bis zum 24. April (das ist der Einsendeschluß) an die Club Nintendo-Adresse in Eurem Heimatland. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir zehn dieser neuen, superwitzigen Nintendo-Schlüsselanhänger, die uns freundlicherweise der Theo Kranz Versand in Würzburg zur Verfügung gestellt hat. Dort könnt Ihr die Schlüsselanhänger auch bestellen, falls Ihr nicht zu den glücklichen Gewinnern zählt.

(Weil ihn keiner mag, ist übrigens auch bei diesem Gewinnspiel der arme Rechtsweg wieder mal ausgeschlossen...)

Theo KRANZ VERSAND

NOW PLAYING

Das Frühjahr des Spielens hat begonnen! Die gesamte Redaktion ist dem Zockerwahn verfallen!

Wir müssen **Claude** jetzt ständig aus dem Weg gehen, denn er spielt wie ein Wilder Yoshi's Story. Seither wirft er dauernd mit Eiern nach uns, wenn wir ihn etwas fragen wollen...
Auch **Marcus** ist voll im Yoshi-Wahn: Jeden morgen bringt er bergeweise Obst mit in die Redaktion und benutzt unseren Gang, um die Melonen zu lagern.
Thomas spielt seit Tagen nur noch Wayne Gretzky's 3D-Hockey. Keiner kriegt so schöne Bodychecks hin wie er – wenn er sie bloß nicht immer an seinen Redaktionskollegen ausprobieren würde...
Markus hat sich völlig in Marina verliebt, seit er Mischief Makers spielt. Jedesmal, wenn er spielt, verändert sich sein Blick und er murmelt: „Ich liebe Dich, Marina...“
John ist mittlerweile absoluter Snowboard Kids-Freak geworden! Meistens wird er Erster und freut sich dann wie ein Schneekönig! Aber irgendwas ist mit seiner Nase passiert. Sie wirkt in der letzten Zeit länger und spitzer...
Marko ist derzeit völlig begeistert von der Maus und läßt sich nicht mehr vom Spielen abhalten. Fragt man ihn etwas, antwortet er in einer fremden Sprache und meint dann z. B.: „Das war Französisch.“
Zum Basketball-Freak hat sich **Thommy** gewandelt, seit er NBA Hang Time spielt. Er hüpft durch die Abteilung und hat für's Training seinen Papierkorb an die Wand gehängt. Da es mit der Treffsicherheit noch hapert, sieht es in der Redaktion ziemlich wüst aus!

Foto des Monats

Ein ziemlich lautes und herzliches „HOLERÖ!“ von Eurer Club Nintendo-Redaktion!

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Hiroyuki Uesugi
Alter: 28
Ort: Kyoto / Japan (z.Z. Frankfurt/M.)
Hobbies: Reisen (vor allem nach Indien & Pakistan), Kochen (und lecker essen), Indische Kultur
Lieblingsspiele: Pocket Monsters, Lylat Wars, Diddy Kong Racing

Land: Österreich
Name: Jacqueline Hesic
Alter: 11
Ort: Sulz / Vorarlberg
Hobbies: Kunstradfahren, Karate, Querflöte, Club Nintendo-Magazin lesen
Lieblingsspiele: Diddy Kong Racing, Super Mario 64, Mario Kart 64

Land: Schweiz
Name: Patrick Litscher
Alter: 12
Ort: Buchs / SG
Hobbies: Hockey, Tennis, Fußball
Lieblingsspiele: Lylat Wars, Mario Kart 64, Donkey Kong Country 3 - Dixie's Double Trouble

FORUM

Was ist Euch wichtiger: Sehr viele Spiele – oder lieber weniger Spiele, dafür jedoch in der Qualität bessere? Das hatten wir in der letzten Ausgabe des Club Nintendo-Magazins von Euch wissen wollen. Und in der Tat geht den meisten von Euch Qualität eben doch vor Quantität. Ein paar der Zuschriften und Meinungen haben wir hier abgedruckt...

LIEBER KEINEN SCHNELLSCHUSS!

Die Menge ist nicht ausschlaggebend, und zwar aus zwei guten Gründen: Übersichtlichkeit und Qualität. Denn was nützt es, wenn ich 1.000 Spiele zur Auswahl habe, 900 davon basieren auf der gleichen Spielidee, 50 davon sind mittlerweile hoffnungslos veraltet, und die Schnellschüsse stecken auch noch voller Programmierfehler!

Da ist es mir doch lieber, ein exzellentes, durchdachtes und hochwertiges Spiel zu haben, bei dem der Spielspaß dann für die eventuell etwas längere Wartezeit (bis zur Veröffentlichung) doppelt entschädigt.
Also, lieber ein paar Monate länger entwickeln, als den Kunden zu verwirren und obendrein noch Blödsinn auf den Markt zu bringen.

Andreas König (via Internet)

Robert Kocsis, Waltersdorf

MASSE IST KEINE LÖSUNG

Ich bin seit über sieben Jahren Nintendo-Fan, und ich finde, daß man sich bei Nintendo viel Mühe gibt bei der Entwicklung der Spiele. Und seit der Einführung des Nintendo64 übertrifft man die bislang gewohnte Qualität sogar noch. Eine große Masse billig produzierter Spiele, wie dies bei anderen Konsolen der Fall ist, wäre keine Lösung. Also: Haltet das Niveau und laßt Euch weiterhin Zeit für hervorragende Software!

René Zemke, Angermünde

LIEBER AUSGEREIFT UND ÜBERSICHTLICH

Nintendo hat bisher mit seiner Philosophie „Qualität vor Quantität" immer ins Schwarze getroffen. Schon das Super Nintendo kam später auf den Markt als eine andere Konsole, doch es konnte sich erfolgreich behaupten – vor allem eben auch, weil das Software-Angebot ausgereifter und übersichtlicher war als das der Konkurrenz. Wie sich der Markt für das Nintendo64 entwickeln wird, vermag ich noch nicht zu prognostizieren, aber ich gehe davon aus, daß es ähnlich ausgehen wird wie damals mit der 16 MBit-Konsole! Ich bin mir sicher, daß sich Nintendo mit so tollen Spielen wie THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME oder F-ZERO X auf dem Markt wird behaupten können. Außerdem kann man sich mit Softwareperlen (wie SUPER MARIO 64) monatelang beschäftigen.

Alexander Hilliger, Aschaffenburg

Pascal Züger, CH-Altendorf

VOLLAUF ZUFRIEDEN

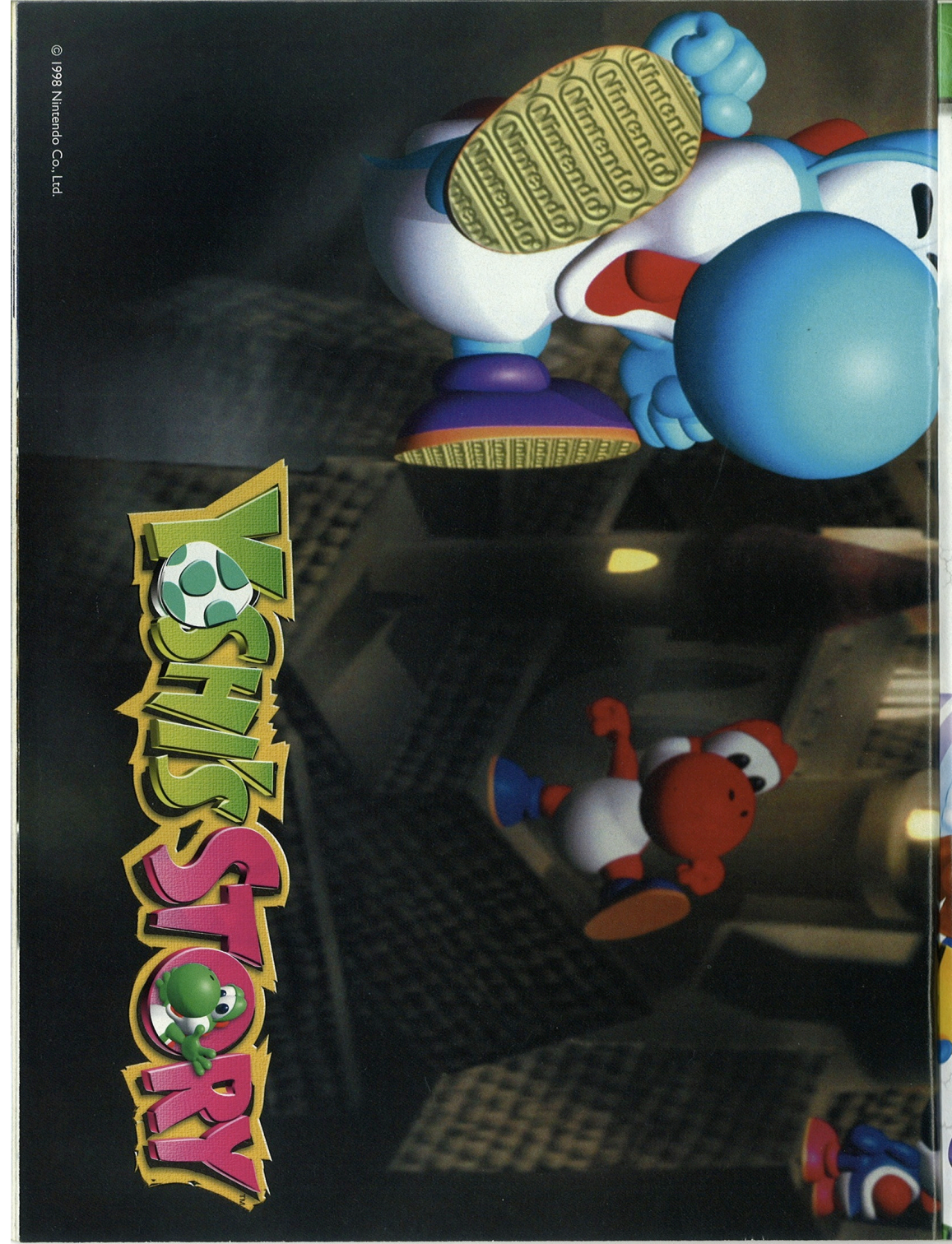
Wir sind vier Videospiel-Fans im Alter zwischen 12 und 61 (!) Jahren und sind mit unseren Nintendo-Produkten vollauf zufrieden. Wir besitzen 23 Game Boy-Spiele, 22 Spiele für das SNES und schon acht Spiele für das Nintendo64. Es ist von jedem Genre etwas dabei, und jeder hat so seine Lieblingsspiele.

Es ist uns vor allem auch lieber, ein älteres Spiel nochmal hervorzuholen und eventuell noch offene Boni zu erreichen, wenn sich der Erscheinungstermin für ein neues Spiel verzögert. Außerdem kann man dann noch etwas Geld sparen, bis das Spiel erscheint. Und was nützt ein Spiel, das nach zwei oder drei Versuchen in der Ecke verstaubt, weil man sich nur ärgert („zu kompliziert" – „blöde Steuerung" – „wann krieg' ich endlich ein Passwort" usw.).

Renate Höfkes, Duisburg

© ATLUS/RACDYM 1998

© 1998 Nintendo Co., Ltd.



CENTER

NICHT JEDEN TAG EIN NEUES SPIEL...

Ich kann es nicht ausstehen, wenn ein Spiel schlecht gemacht ist. Für andere Konsolen gibt es Hunderte von Spielen, aber der größte Teil davon ist schlecht. Da ist mir die Philosophie von Nintendo lieber: Nicht jeden Tag ein neues Spiel, aber dafür qualitativ bessere. Was ich bislang von Yoshi's Story gesehen habe, verspricht sehr viel und wird das bestimmt auch halten können. Qualität ist eben besser als Quantität!

Dominik Erbsland, CH-Lommiswil

GUTE SPIELE WERDEN NIE LANGWEILIG

Wenn man zuviele Spiele hätte, könnte man sich gar nicht entscheiden, welches man kaufen bzw. spielen soll. Ich finde es nämlich besser, wenn man richtig lange an einem Spiel sitzt, bis man es durchgespielt hat (das macht für mich den Spielspaß aus). Daher finde ich Spiele wie SUPER MARIO 64 gut, da es – auch wenn man es schon lange spielt – nie langweilig wird.

Thomas Repp, Bedburg

Snowboard Kids™*

Und jetzt gut hergehört, Jungs und Mädels! Im nächsten Heft gibt's kein Forum, denn wir wollen Eure Kreativität wieder mal in schwindelnde Ideen-Höhen treiben. Und da haben wir uns gedacht: Warum machen wir nicht mal wieder einen Malwettbewerb? Geile Idee, oder? Natürlich wollen wir nicht einfach irgend 'ne Zeichnung von Euch – sondern wir möchten Bilder zu folgendem Thema:

WAS MACHEN DIE SNOWBOARD KIDS EIGENTLICH IM SOMMER, WENN SIE NICHT MIT DEM BOARD DIE ABHÄNGE HINUNTERSAUSEN?

Laßt Euch was einfallen, malt uns alle möglichen Bilder: Tommy wie er Hamburger mit Pommes rot-weiß futtert, Linda beim Klamottenkauf, Jam beim Rappen, Nancy beim Sonnenbaden, und, und, und...

Die besten 10 Zeichnungen drucken wir auf diesen Seiten ab! Also, Leute, strengt Euch an!

SCHICKT DIE BILDER BIS ZUM 24. APRIL AN DIE BEKANNTE CLUB NINTENDO-ADRESSE EURES HEIMATLANDES!

Umsonst sollen Eure Mühen auch nicht sein: Wenn Ihr uns Euer Kunstwerk schickt, dann schreibt uns bitte auch, welches Cover des Club Nintendo-Magazins Euch im letzten Jahr besonders gut gefallen hat – wenn wir Euer Bild abdrucken, bekommt Ihr als kleine Belohnung die Illustration Eures Lieblingscovers als tolles Superposter! Na, ist das nix...?

IMPRESSUM

Titelmotiv: WARIO LAND II

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	Marko Hein (mh), John D. Kraft (jk), Thomas Rinke (tr)
Online Redaktion:	Thomas Görg (tg)
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Gabriele Haslinger Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Freie Mitarbeit:	Robert Kocsis
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert, Harald Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung:	Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho:	Eva Müller-Hollmanns, Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Levelkarten:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 – 58 06 (Mo-Fr 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 – 94 09 40 (Mo-Fr 13–19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 0662 - 88 92 15 20 Hotline: 0662 - 88 92 16 00 (Mo-Do 9–12 u. 13–16 Uhr, Fr 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 061 - 3 19 98 20 Hotline: 061 - 3 19 98 36 (Mo-Fr 9–11 u. 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.diddy-kong-racing.de http://www.yoshi.de
Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.	Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

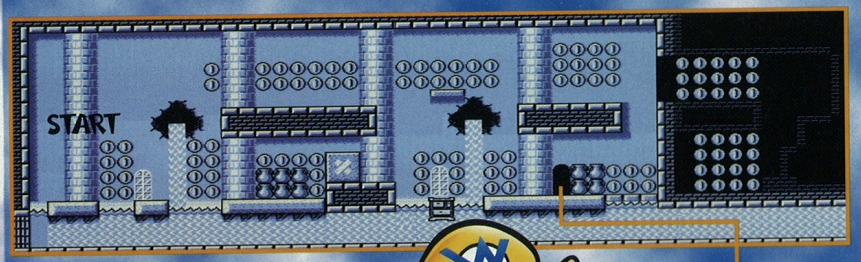
WARIOLAND II™

Chapter 1 Story 2

ABDREHEN GEHEN!

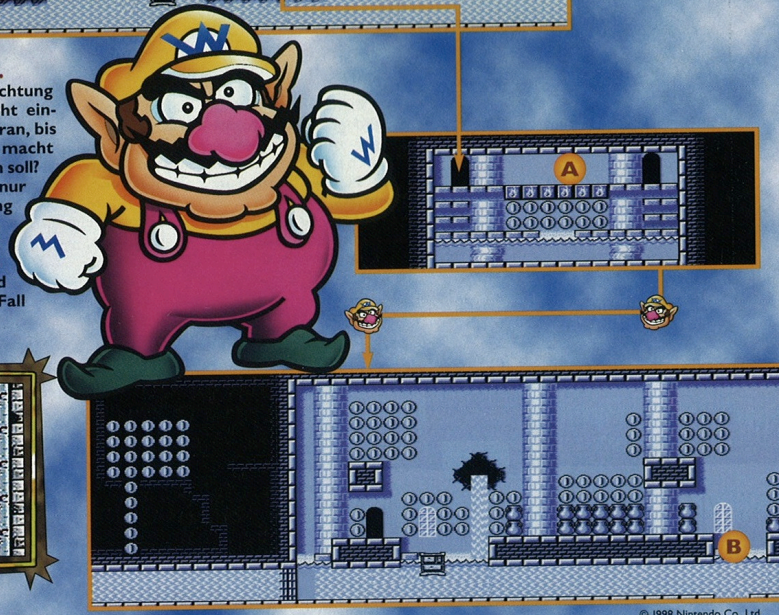
Wario ist ziemlich sauer, und das ist ja auch kein Wunder: Früh am Sonntagmorgen sind Captain Syrup und die Jungs von der Black Sugar Gang in sein Schloß eingedrungen und haben alles mitgenommen, was nicht niet- und nagelfest ist: antike Möbel, wertvolle Goldmünzen, erbeutete Schätze... und was sie nicht tragen konnten, das haben sie irgendwo versteckt, um es dann später abzuholen. Mit Eurer Hilfe macht Wario sich daher auf, den Piraten die gestohlenen Sachen wieder abzunehmen. Obendrein rasselte sein Wecker laut und nervig los, so daß er weiteren Schlaf sowieso abhaken konnte. Nachdem er erfolgreich den rasselnden Störenfried abgestellt hatte, mußte er sich jedoch reichlich beeilen, denn einer der Piraten-Dummbatzen hatte das halbe Schloß bereits unter Wasser gesetzt... (tr)

Was so ein richtiger Schloßherr ist, der kennt sich in seinen eigenen tausend Wänden manchmal selbst nicht mehr richtig aus – es gibt da ja immer jede Menge Neben-, Geheim- und Kellergänge. Doch hier ist Wario gut beraten, wenn er sich beeilt und seinen Weg zum großen Wasserhahn gut im Gedächtnis behält. Denn das Wasser plätschert, nein, es strömt unaufhörlich aus der Leitung! Die restlichen verbliebenen Antiquitäten und Bilder gilt es zu retten, bevor sie durch die nassen Fluten zerstört werden. Zwar wird's keine einfache Aufgabe, aber was hilft es: Luft geholt, Nase zu, Augen auf – und durch! Und da Ihr in diesem Abenteuer keinen Versuch verliert, habt Ihr einen Spielspaß der besonderen Art.



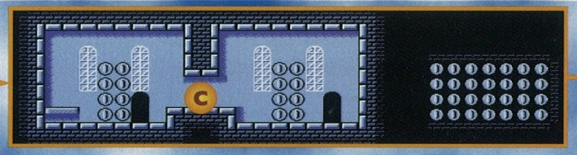
A Der fürchterliche Feuerfisch...

...wartet auf Euch, wenn Ihr in Richtung Wasserhahn unterwegs seid. Geht einfach so nah an den Feuerfisch heran, bis Euch der Kittel brennt... damit macht Ihr den Weg frei! Wozu das gut sein soll? Nun, beständig muß Wario nicht nur immer wieder gegen die Strömung anschwimmen – obendrein haben die Piraten die Münzen an einer Stelle hinter dicken Holzblöcken versteckt. Aber der feurige Freund hilft Euch wie gesagt in diesem Fall nur allzu gern!



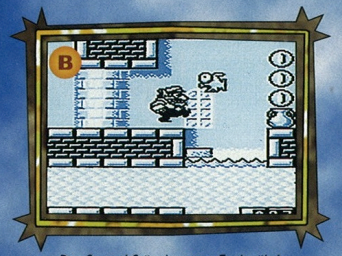
Gleich brennt der Kittel!

© 1998 Nintendo Co., Ltd.



B Der Stupsel-Stör...

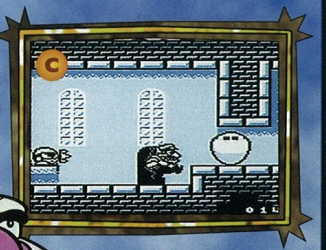
...ist offensichtlich eine Kreuzung aus fliegendem Fisch und Prellbock: Jedesmal, wenn er auftaucht, stupst er Euch zurück. Da kommt man nicht so leicht weiter, wenn man nicht im richtigen Moment zum Sprung ansetzt. Und es ist nicht nur *ein* Stupsel-Stör, der Euch das Hüpfen schwer macht...



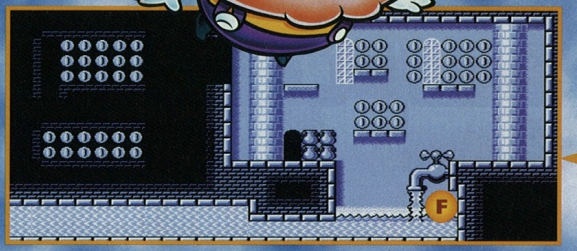
Der Stupsel-Stör, der nervt Euch söhr!

C Gestatten, Blas-O-Balg!

Wenn Ihr versucht, im nächsten Raum weiterzukommen, habt Ihr garantiert erstmal ein Problem. Denn ein ziemlich aufgeblasener Bursche versperrt Euch just dann den Weg, wenn Ihr auf die andere Seite des Raumes zur Tür wollt. Nehmt einfach einen der Burschen mit dem Dreizack und werft ihn auf den dicken Sack. Der zerplatzt und schenkt Euch sogar noch Münzen!

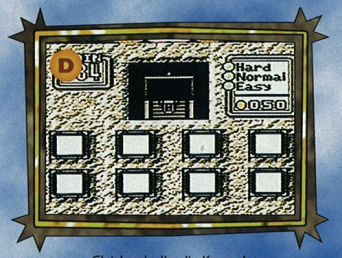


Werft einfach etwas gegen diesen aufgeblasenen Burschen...



D Spielchen gefällig?

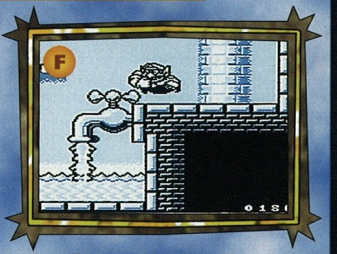
Daß Piraten auch passionierte Glücksspieler sind, wußten wir doch schon immer, oder? Daher darf Wario hier ein kleines Memory-Spiel wagen, mit dem er einen seiner Schätze zurückgewinnen kann. Sekundenschnelle Auffassungsgabe und ein gutes Gedächtnis braucht man hier schon!



Gleich seht Ihr die Karten!

F Verflixt und zugedreht!

Wario hat es (fast) geschafft! Gleich ist mit den Wasserspielen im Schloß Schluß, aber vorher springt er noch mal kräftig gegen die Wand, um sich noch einen Packen Münzen zu holen. Dann wird es aber höchste Zeit, den Wasserhahn zu bedienen. Ein paar kräftige Rempler, und schon versiegt der stete Strom!



Flott gerempelt und zugedreht!

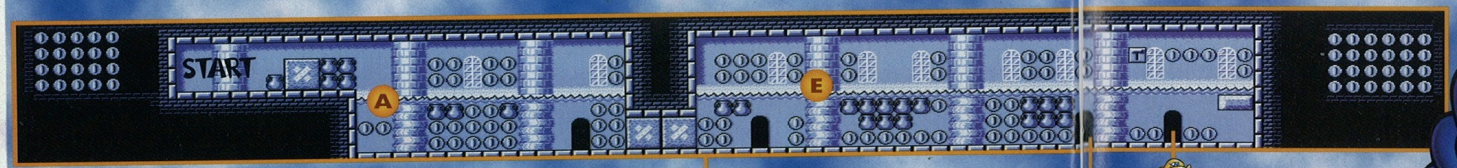
E Im tiefen Keller...

...sind auch noch unzählige Münzen versteckt. Doch um an sie zu gelangen, müßt Ihr Euch mit der Strömung treiben lassen. Also lauft erst bis ans Ende des Raumes und springt dann in die kalte Brühe. Dabei immer schön am Boden bleiben, daß Ihr die Öffnung nicht verpaßt. Wenn Ihr's jetzt geschickt anstellt, könnt Ihr alle Münzen in einem Aufwasch einsammeln. Wenn nicht, probiert's noch mal!

Chapter 1
Story 3

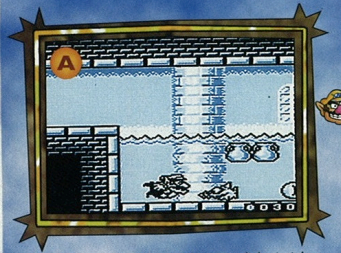
STÖPSEL ZIEHEN!

Vollgelaufen wie ein norwegischer Seemann ist Warios Schloß mittlerweile. Aber was wäre ein solches Bauwerk ohne eine ordentliche Kanalisation? Eben! Und deswegen muß Wario jetzt schnell in den Keller, damit er das lästige Naß wieder ablassen kann, bevor es ihm die Grundmauern wegspült. In den unterirdischen Mauern gibt es nämlich einen großen Stopfen, den man ziehen muß, und schon strömt das Wasser in den Burggraben – ein genialer architektonischer Trick, findet Ihr nicht?



A Der Bohrnasling

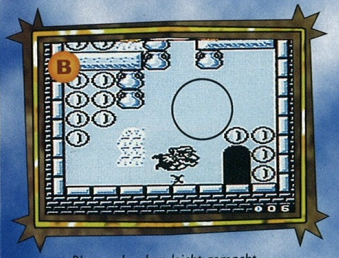
Gleich zu Beginn gerät Wario an den Bohrnasling, einen wildlebenden Fisch mit spitzer, scharfer Nase, die ziemlich pieken kann. Wird man von diesem unangenehmen Zeitgenossen getroffen, verliert man auch noch Münzen. Und wie schon beim Stupsel-Stör, hat sich der Bohrnasling auch ordentlich vermehrt, so daß Ihr mehrfach auf ihn trefft. Also vorsichtig schwimmen, sonst...!!!



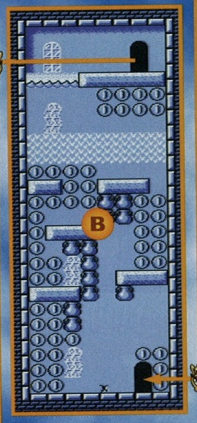
Der Bohrnasling schaut schon ziemlich gierig!

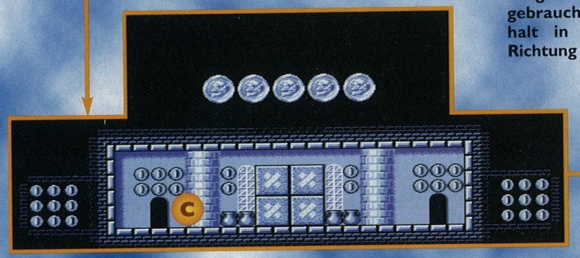
B Blasenschweben

Es ist schon ein Kreuz, daß der Baumeister ein Liebhaber alttibetanischer Labyrinthpaläste war: Der Weg führt nur über tausend Umwege zum begehrten Ziel. Durch die nächste Tür geschlüpft, muß Wario zunächst wieder seine Tauchkünste beweisen. Ohne die Blasen, die dauernd an die Oberfläche steigen, kommt er jedoch hier nicht weiter - allerdings darf er, wenn er in einer solchen Blase sitzt, nicht gegen einen der Steinquader kommen, da sie sonst platzt!



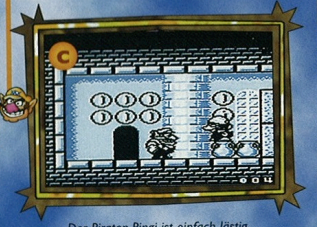
Blasenschweben leicht gemacht...



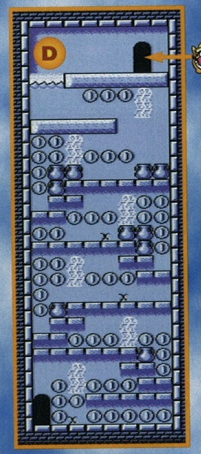


C Der Weg nach oben...

...wird im nächsten Raum etwas schwierig, doch wenn Ihr Euch die Piraten-Pingis zu Hilfe nehmt, habt Ihr 'ne gute Chance, auch an die wertvollen Münzen im Obergeschoß zu gelangen. Ihr wißt, wie man aus dem Trottel eine Trittleiter macht? Draufspringen, daß er starr vor Schreck wird, und dann einen weiteren geschickten Hüpfer landen! Oder Ihr springt gegen den linken oberen Stein und zertrümmert ihn dann klappt's auch!

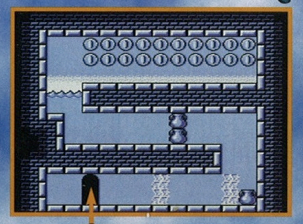


Der Piraten-Pingi ist einfach lästig.



D Der Weg nach unten...

...ist auch nach der nächsten Tür nicht leichter. Hier heißt es wieder: Abgetaucht und schnell gepaddelt. Auf dem Weg zum Ausgang müßt Ihr aber immer gut den Blasen aus dem Weg gehen, denn diesmal könnt Ihr die Dinger gar nicht gebrauchen, weil Sie halt in die falsche Richtung schubbern...

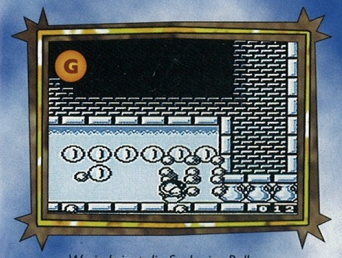


E Der Weg zur nächsten Tür...

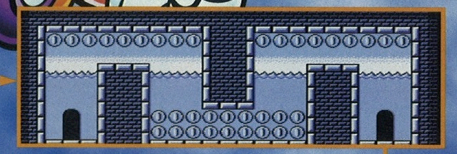
...ist wieder gespickt mit Piekern: Drei Bohrnaslinge warten auf Euch! Denen taucht Ihr kurzerhand vor der Nase ab (oder auf), und schon seid Ihr aus der Gefahrenzone heraus.

Zwischen zwei Türen müßt Ihr Euch nun entscheiden. Wenn Ihr die linke Tür nehmt, dann müßt Ihr vorher jedoch den Schalter umlegen, damit Ihr die Vasen zerbröseln könnt, die Euch den Weg versperren.

Dann holt Euch den Münzenvorrat, schwimmt wieder aus dem Raum hinaus, legt den Schalter erneut um und begebt Euch zur nächsten Tür. Bald schon könnt Ihr entstöpseln...

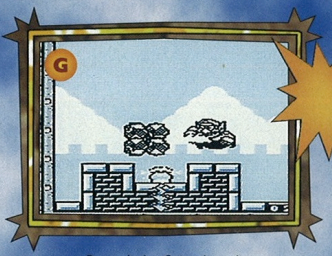


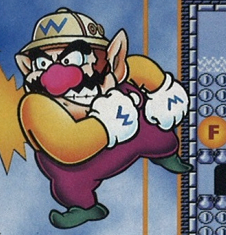
Wario bringt die Sache ins Rollen...



F Schwebt auf Blasen, zertrümmert die Vasen...

...und stellt Eure Merkfähigkeit unter Beweis. Wario hat, wenn er die mittlere Tür des hohen Raumes betritt, wieder die Gelegenheit, aus dem Gedächtnis die richtige Karte (auch Gedächtnis-Karte genannt) zu ziehen. Dann gibt's einen seiner Schätze zurück! Na ja, den Rest kennt Ihr eh' schon: Münzen sammeln, Vasen zertrümmern und mit den Blasen zur Tür ganz oben!

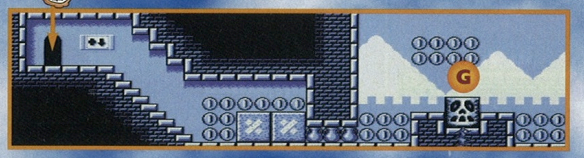


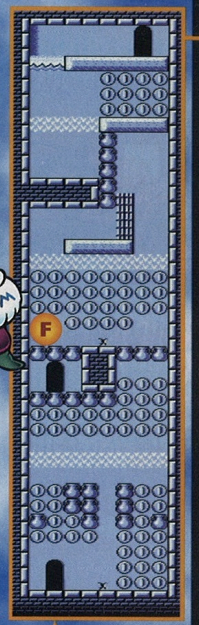


Rempelt den Stöpsel raus!

G Laßt das Wasser...

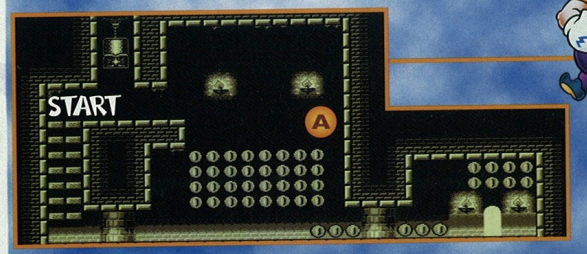
...nun aber endlich abfließen, denn sonst holt Ihr Euch noch 'ne Grippe! Mit einer ordentlichen Rollattacke zertrümmert Ihr die Steine, die Euch im Weg liegen. Holt Euch alle Münzen, und knallt dann mit einer gekonnten Rempelattacke heftig gegen den Stöpsel. Es gluckert, und... das war's!

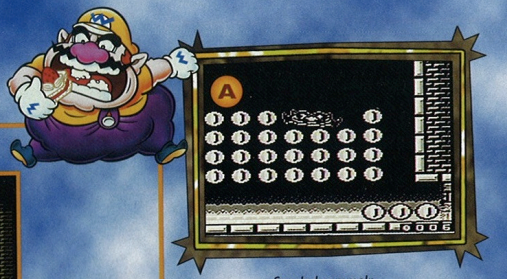




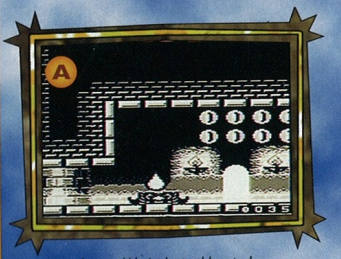
Chapter 1 Story 3 AB IN DEN KELLER!

Ein richtiges Schloß hat auch, das wissen wir, einen richtigen Keller. Und in den muß Wario jetzt hinab, doch dort warten viele böse Mäuse - manche als Grau- und manche als Fledermaus. In den tiefen, feuchten Gewölben von Warios Schloß stecken die unzähligen Geheimnisse vergangener Raubzüge, die stattliche Beute aus den Abenteuern ferner und nicht so ferner Tage, die gefunden, gerettet und in Sicherheit gebracht werden muß. Also los: Keine Angst gezeigt und hinab ins modrige Dunkel, wo nur ab und an eine Fackel oder ein Kerzenleuchter flackerndes Licht spendet...



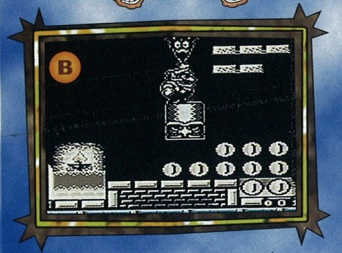


Segelnd sammeln...



Instant Wario: Just add water!

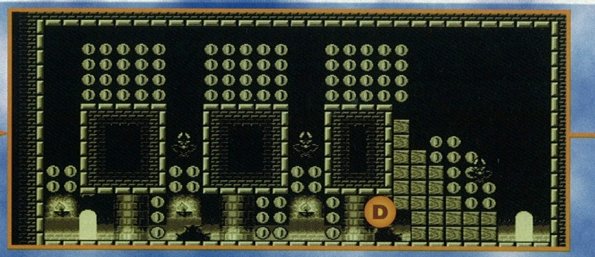
A Segeln lernen mit Wario!
Gleich zu Beginn seid Ihr platt! Warum? Weil Captain Syrup die Fledermäuse im Schloß zu seinen Vasallen gemacht hat (wahrscheinlich hat er ihnen eine Extraportion fette Fliegen versprochen), lassen sie jetzt schwere Eisenblöcke auf Wario fallen. Das macht 'nen ganz schön flachen Body! Doch mitunter ist das ganz nützlich, denn als Segel kann man schön gemächlich hin- und hergleiten, um alle seine Münzen zu holen. Wie man dann wieder durch die Tür kommt? Nun, manchmal hat so ein feuchtes Gemäuer auch seine Vorteile, denn ein Wassertropfen genügt, um Euch Eure alte Gestalt zurückzugeben!



Draufgehüpft und hochgesprungen!

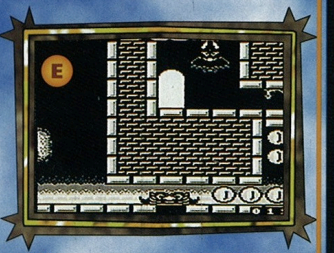
B Obendrauf und hochgehüpft!
Hier rumpelt's gehörig! Kein Wunder, denn nicht nur einer, sondern drei Flattermänner lauern hier, die schon wieder so furchtbar schwere Gewichte hochheben. Laßt Euch vom ersten Gewicht aber möglichst nicht flachbügeln, denn es eignet sich hervorragend als Trittleiter, um an die Münzen im oberen Bereich zu kommen. Falls es Euch doch erwischen sollte, legt Euch unter die Fledermaus, die unten ohne Gewicht ist. Die macht Euch schon wieder groß... Der letzte der drei Gewichtheber in Warios privatem Bodybuilding-Studio hilft Euch übrigens, daß Ihr an die Münzen im oberen Bereich herankommt. Laßt Euch plätten, springt auf die Treppe, dann bis ganz oben, um schließlich schwebenderweise sämtliche verbliebenen Goldstücke zu holen. Und dann ab durch die nächste Tür...

ZOOM IN

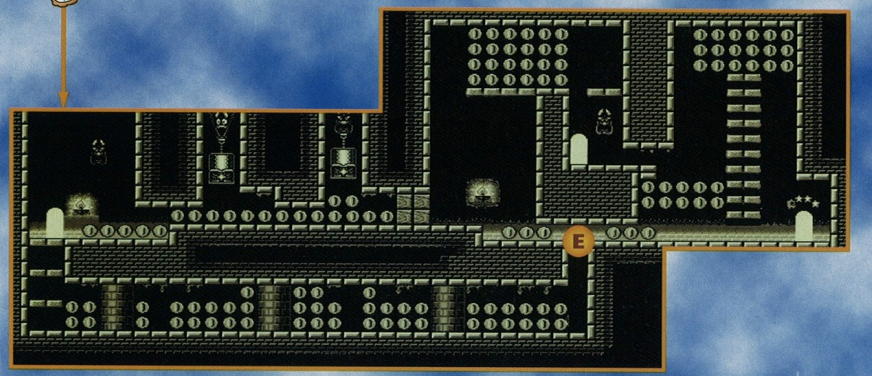


D Von grauen und anderen Mäusen!
Einen Raum weiter warten bissige graue und gierige Fledermäuse auf Euch - die kleinen Nager könnt Ihr ganz schnell wegkicken, und vor den Fledermäusen solltet Ihr Euch wirklich in Acht nehmen, denn Sie erleichtern Euch schnell Eures mühsam gesammelten Goldes. Springt einfach schnell und für das Flattertier unerwartet gegen die Krallen, dann kriegt es große Augen und zieht Leine. Die unzähligen Goldmünzen, die Ihr obenrum sehen könnt, sind mit etwas Raffinesse leicht zu erreichen. Bahnt Euch einen Weg durch die untere Reihe, wartet, bis wieder so ein häßlicher Nager erscheint und benutzt ihn als Sprungfeder. Kickt noch schnell die Fledermaus weg, und dann springt mit schnellen Schritten (fast) bis unter die Decke. Ihr könnt es aber ohne Mäuseleiter auch mit einem hohen Sprung versuchen. Tja, und dann seid Ihr gleich ein paar sechzig Taler reicher!

E Der große Keller
Wieder rumpelt es gewaltig, weil noch ein paar Fledermäuse meinen, sie müßten ausgerechnet Gewichte heben, wenn Ihr im Keller rumsucht. Aber die Muskelfreaks unter den Nachtflatterern lassen sich nicht vom Gegenteil überzeugen! Also: Ausweichen, wo nötig, und drunterstellen, wo's sein muß. Denn über das blöde Loch im Boden schafft Ihr's nur im Flunderzustand. Und nur auf diese Weise könnt Ihr auch die vielen Goldmünzen erreichen, die noch auf Euch warten. Außerdem müßt Ihr vorsichtig in den Mauerdurchbruch zur mittleren Tür schweben, um Euer Spielchen zu machen: Da gibt's auch wieder einen Schatz für Wario, wenn Ihr eine schnelle Auffassungsgabe habt! Zum Schluß springt Ihr schnell zu den Sternen - soll heißen: Raus durch die Tür mit den vier blinkenden Sternchen, denn dieses Level habt Ihr wiedermal souverän bewältigt!



Hier kommt man nur als Flunder drüber.



Yoshi's Story

Verzaubert in die Seiten eines Bilderbuches, müssen sich die frisch geschlüpften Yoshis auf die Suche nach dem verlorenen Glück und dem von Baby Bowser entführten Happy-Baum begeben. Je glücklicher die Yoshis während ihres großen und gefährlichen Abenteuers werden, desto eher wird ihre Insel von dem schrecklichen Fluch befreit. Die kleinen Dinos entzünden in Yoshi's Story auf dem Nintendo64 ein wahres Feuerwerk an grafischen Lekkerbissen und knüpfen damit nahtlos an den Super Nintendo-Megaseller Super Mario World 2 – Yoshi's Island an. (jk)

Fruchtcocktail à la Yoshi!

Um das Glück und die Freude wieder auf die Insel zurückbringen zu können, müssen die Yoshis Früchte essen. So richtig happy werden sie, wenn sie ihre Glücks- oder Lieblingsfrucht futtern können. Die Glücksfrucht eines Yoshis wird zu Beginn des Abenteuers mittels eines kleinen Roulette-Spiels ermittelt. Die Lieblingsfrucht ist jeweils von der Farbe des Dinos abhängig.

Hier seht Ihr das Früchte-Roulette!

Natürlich gibt es außer dem leckeren Obst auch Dinge, die den Yoshis auf den Magen schlagen: Die Peperonis zum Beispiel sind feuergranatenscharf und die Yoshis fahren überhaupt nicht darauf ab! Auch manche Gegner sind nichts für den ansonsten abgehärteten Yoshi-Magen. Überlegt also gut, bevor Ihr Euch in eine Freßorgie hineinsteigert, denn nicht alles, was lecker aussieht, schmeckt auch wirklich gut!

Coole Gimmicks!

Die Eierbox versorgt die Yoshis mit neuer Munition. Einfach mit dem Kopf gegen die Box gehüpft, und schon fallen die Eier heraus. Neben der Eierbox gibt es noch die Infobox: Diese Plaudertasche wartet mit Tips und Tricks auf. Ein weiteres abgefahrenes Feature ist die Blume des Lebens - nascht ein Yoshi an ihren Blüten, erhält er neue Energie. Nicht vergessen sollte man, daß es auch noch eine Eiertulpe gibt. Diese Blume verwandelt die Yoshis in große Eier. Die so transformierten Dinos katapultieren sich dann mittels eines Fadenkreuzes in die Höhe und gelangen in einem Level damit weiter nach oben.

In die Warpvasen können die Yoshis am Ende eines Levelabschnittes schlüpfen. Sie dienen als Zugang zum nächsten Abschnitt. Manchmal könnt Ihr auf diese Weise auch in Bonusspiele gelangen.

Diese Box quasselt und quasselt und quasselt...

Natürlich gibt es noch jede Menge weiterer hilfreicher Gegenstände, doch wir können sie an dieser Stelle natürlich nicht alle aufzählen. Aber eines versprechen wir Euch: Es warten noch zahlreiche Überraschungen auf denjenigen, der zusammen mit Yoshi auf die Suche nach dem Happy-Baum geht!

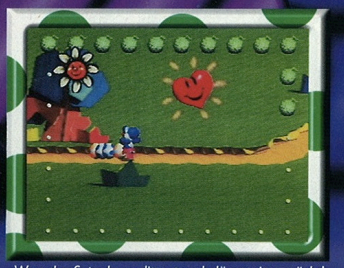
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

Herzfrüchte und Superherzen!

Zwei verschiedene Herzsorten gibt es bei Yoshi's Story zu finden. Die Herzfrüchte verwandeln einen Yoshi zu einem Superyoshter. Er wird unverwundbar, seine Zunge wird länger, und sobald er aufstampft, zerplatzen alle Blasen, in denen sich Früchte befinden – und die fiesen Shy Guys mutieren zu Yoshis Lieblingsfrüchten.

Dann gibt es da noch die geheimnisvollen Superherzen. In jedem Level sind drei davon gut versteckt. Findet sie und sammelt sie ein. Sie öffnen Euch im nächsten Kapitel neue Level!

Langsam gleitet die Herzfrucht zu Boden...



Wow, das Superherz glitzert und glänzt wie verrückt!

Der Mann mit der guten Laune!

Anläßlich der Lokalisierung (Eindeutschung) von Yoshi's Story besuchten wir das Nintendo Hauptquartier in Kioto, der ehemaligen japanischen Kaiserstadt. Dort konnten wir uns mit Takashi Tezuka, dem Hauptverantwortlichen für die Programmierung, unterhalten und einiges über die Entstehung des Spieles erfahren. Wir drucken an dieser Stelle Auszüge aus dem Interview ab, das Ihr in voller Länge im Spieleberater zu Yoshi's Story lesen könnt.

Club Nintendo: Yoshi gehört in Deutschland zu den beliebtesten Videospiel-Figuren. Wann und wie wurde der Charakter ins Leben gerufen?

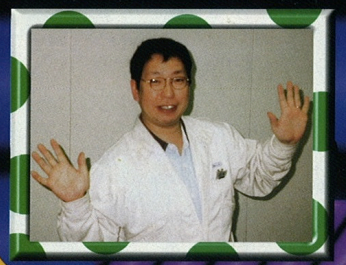
Tezuka: Die Idee entstand Ende der 80er Jahre! Für das Spiel Super Mario World auf dem Super Nintendo Entertainment System sollte der Hauptdarsteller ein Reittier bekommen, mit dem er sich in verschiedenen Welten fortbewegen können sollte. Die Kreation, die uns am besten gefiel, war ein Eidechsenpferd, das man inzwischen als Yoshi kennt.

Club Nintendo: Yoshi's Island gehört heute zu den erfolgreichsten Videospielen aller Zeiten. Ist Yoshi's Story für das Nintendo64 ein kalkulierter Nachfolger oder etwas völlig Neues?

Tezuka: [...] Bei der Entwicklung von Yoshi's Story achteten wir [...] genau darauf, die Story und das Game-Design so zu konzipieren, daß sowohl jüngere als auch ältere Spieler gleichermaßen Erfolge feiern und somit viel Spaß am Videospiel haben können. [...]
Yoshi's Story bietet auch Anfängern die Möglichkeit, das Spiel erfolgreich zu beenden. Spielt jedoch ein Profi das Game, so kann er versuchen, alle Früchte zu sammeln, persönliche Bestleistungen zu erreichen und sich selbst immer wieder zu übertreffen.

Club Nintendo: Worauf sind Sie ganz besonders stolz, wenn Sie das fertige Spiel betrachten?

Tezuka: Auf das innovative Game-Design! In fast allen Videospielen gibt es einen Startpunkt, von dem aus man beginnt und ein Ziel oder ein Levelende. Die Spielabschnitte bei Yoshi's Story sind anders gestaltet. Hier bleibt es dem Spieler überlassen, wann er den Level beendet. Er kann das tun, indem er sofort 30 Früchte frißt, er kann aber auch erst einmal auf Punktejagd gehen und versuchen, alle Geheimnisse zu entdecken. Darüber hinaus halte ich den Grafikstil des Spieles für einzigartig. [...]



Der offizielle Nintendo-Spieleberater zu Yoshi's Story mit dem ausführlichen Interview erscheint im März und wird für DM 24,80 überall da erhältlich sein, wo's Nintendo gibt!

Friede, Freude, Eierkuchen!

Ihr werdet in diesem furiosen Abenteuer auf zahlreiche Gegner treffen. Manche sind relativ harmlos und schnell zu besiegen, andere wiederum sind grausam und hartnäckig. Yoshi stehen natürlich verschiedene Arten der Selbstverteidigung zur Verfügung. Er kann zum Beispiel auf die Gegner hüpfen, sie verschlucken, eine Stampfattacke auf ihren weichen Köpfen ausführen oder auch die Eier auf sie werfen, die er zuvor eingesammelt hat. Wer nicht alle Gegner verschlucken will und sie lieber im Nahkampf besiegen möchte, hat einen kleinen Vorteil. Für alle Gegner, die im Kampf besiegt werden – sei es nun ein Eierwurf oder ein Sprung auf den Kopf des Killer-Kapuziners – gibt es erheblich mehr Punkte als für simples Verschlucken. Oder versucht mal, zwei Shy Guys mit einem Ei zu zerbröseln – das gibt mehr als die doppelte Punktzahl!

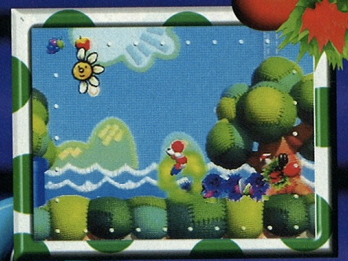
Yoshi wirft den Shy Guys ein Ei gegen die Zipfelmützen.

KAPITEL I • Der Auftakt

Level 1-2 Der Geheimniswald

Raupensprung

Hier trefft Ihr zum ersten Mal auf dieses komische Vieh. Sein Name ist Pillepalle, und wenn er Euch berührt, verliert Yoshi



Springt nun noch auf Pillepalles Kopf und die Honigmelone ist Euch sicher.

Energie. Mit einem Eierwurf oder gar einer Stampfattacke ist diesem Kerl nicht beizukommen. Ihr müßt vielmehr versuchen, auf seinen Rücken zu springen. Sobald Ihr ein Rückenteil anhüpft, wird es blau. Färbt den ganzen Raupenkörper (auch den Kopf) blau ein, und der Gegner ist besiegt. Er hinterläßt sogar eine Honigmelone!

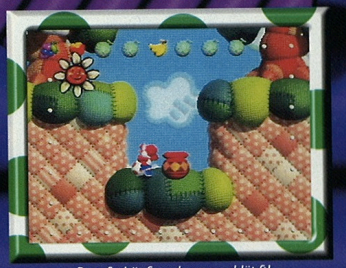
Wolkenexkursion

Schießt die Blase mit dem ?-Ball mit einem Ei kaputt. Nun erscheint ein großer ?-Schalter, auf den Ihr hüpfen könnt. Das coole an der ganzen Aktion ist, daß nun eine Treppe aus kleinen Wolken entsteht, damit Ihr das Superherz erreicht, das sich auf der großen Wolke oben links befindet. Übrigens: Im Baum etwas links von dem ?-Ball haben sich einige Shy Guys verschanzt. Lockt sie mit einer Stampfattacke heraus und besiegt sie mit gezielten Eierwürfen. Das gibt gute Punkte!

Yoshi will offensichtlich hoch hinaus!

Mysteriöse Vase

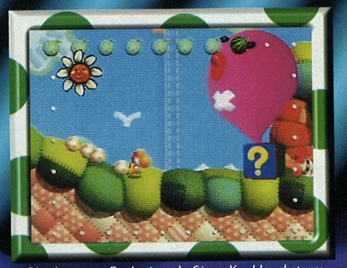
Um an den ?-Ball heranzukommen, müßt Ihr zunächst die blauen Steinblöcke aus dem Weg bröseln. Jetzt könnt Ihr die Blase aufschießen, und aus dem ?-Ball wird eine Vase, in die Ihr hineinschlüpfen könnt. Sie bringt Euch direkt zu einem Mini-Spiel. Die Regeln sind ganz einfach: Stampft auf die große Melonenkiste, fangt die kleinen Kisten auf, so daß sie einen Stapel bilden, und balanciert sie bis zur Zielfahne. Je mehr Kisten Ihr ins Ziel rettet, desto mehr Melonen erhaltet Ihr dafür von Lakitu.



Draufgehüpft und weggeschlüpft!

Pflasterschreck

In den großen Kisten befinden sich seltsame Wesen, die auf der Yoshi-Insel „Blasilos" genannt werden. Öffnet Ihr die Kisten mit einem Eierwurf, blasen die Blasilos sich wie Ballons auf

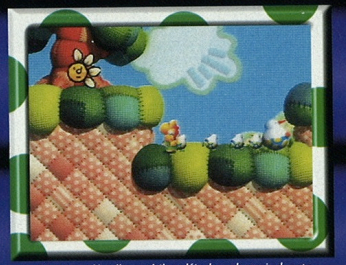


Blasilo pustet Euch einen heftigen Knoblauchsturm entgegen

und pusten Euch heftige Windböen um die Ohren. Laßt Euch nicht zu weit von ihnen abdrängen und versucht, Ihren Bauch zu treffen. Dort wurden sie mit einem Pflaster zusammengeflickt, und die notdürftige Reparatur hält nicht viel aus. Nach zwei Treffern mit einem Ei habt Ihr sie weggepustet...

Mama Knallo

Eine alte Freundin der Yoshis. Gerne spielen sie mit ihr und ihren Kindern Fußball am Strand. Weil Mamma Knallo die Yoshis schon so lange kennt, vertraut sie ihnen auch gerne mal ihre Kleinen an. Leider sind die Knallos sehr verweichlicht und ziemliche Muttersöhnchen. Deshalb kommen sie auch immer wieder zurück, wenn sie als Wurfgeschosse gebraucht wurden. Was aber durchaus kein Nachteil ist...



Mamma Knallo und ihre Kinderschar sind gute Freunde von Yoshi!

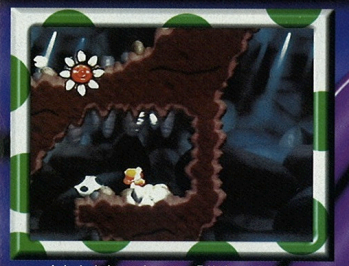
KAPITEL II • Die Höhlen

Level 2-1 Die Knochenhöhle

ZOOM IN

Ein treuer Freund: Der schwarze Yoshi

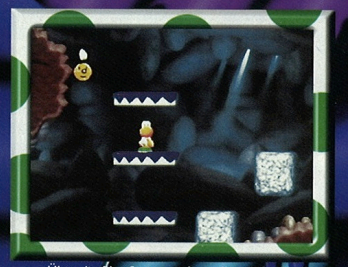
In der dunklen und gruseligen Knochenhöhle könnt Ihr eine ?-Blase vorfinden, die einen ganz besonderen Inhalt hat: Ein riesiges schwarzes Ei! Das muß Euch jedoch keine Angst machen, denn in diesem Ei befindet sich ein neuer Yoshi, der bislang noch nicht bekannt war. Er offenbart sich jedoch nur dann, wenn Ihr den Level heil übersteht und ihn mit 30 Früchten beendet. Schafft Ihr es nicht, ist der Yoshi verloren, und Ihr müßt den Level erneut spielen! Seid Ihr erfolgreich, werdet Ihr den coolen schwarzen Yoshi im Yoshi-Auswahlbildschirm antreffen. Er verfügt über Fähigkeiten, die die bunten Yoshis nicht haben. Zum Beispiel frißt er alle Früchte liebend gern und macht sie kurzerhand sämtlichst zu seiner Lieblingsfrucht. Das wirkt sich dann natürlich positiv auf das Punktekonto aus.



Ach du liebes schwarzes Ei! Was sich darin wohl verbirgt?

Melonentrick

Mit der Stampfattacke könnt Ihr an dieser Stelle drei Plattformen erscheinen lassen, die Euch auf bequemem Weg zum Ziel aller Melonenfreunde bringen. Oben angelangt, findet Ihr eine Melone, die Ihr gleich vernaschen könnt. Besonders sportliche Yoshis können übrigens auch direkt von einem der höher gelegenen Felsblöcke aus zum Ziel springen. Kurz hinter der Treppe aus Steinblöcken, die sich rechts von den Plattformen befindet, haust der große Knochendrache. Dieses feuerspeiende Klappergestell könnt Ihr schnell vertreiben, indem Ihr es mit gezielten Eierwürfen aus dem Konzept bringt. Versucht den Kopf des Knochendrachen zu treffen, da er an dieser Stelle am empfindlichsten ist.



Über die Plattformen gelangt Ihr nach oben

Vorsicht! Dieser Drache spuckt Feuerbälle!

Lakitus Wolke und fruchtige Kopfprämien

Lakitu, der bebrillte Wolkenfreak, ist Euch nicht immer wohlgesonnen. Hier bewirft er Euch von seiner Wolke aus mit Felsbrocken. Laßt Euch von ihm nicht verwirren und schießt ihn von der Wolke herunter. Die könnt Ihr anschließend nutzen, um zur Vase auf der Felsplattform zu fliegen. Die Vase bringt Euch in einen kleinen Abschnitt der Höhle. Dort erwartet Euch ein dreiköpfiger Knochendrache. Habt ihr ihn besiegt, gibt es für jeden Kopf eine Melone.

Schießt Lakitu aus seiner Wolke und benutzt sie, um die oberen Regionen zu erforschen.

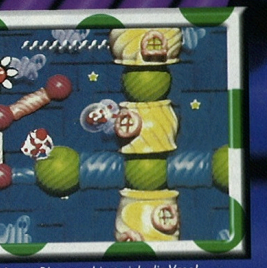
KAPITEL III • Der Himmel

Level 3-2 Der Spiralenturm

Der weiße Yoshi

Nachdem Ihr ja bereits den schwarzen Yoshi kennengelernt habt, ist es nun an der Zeit, Euch den weißen Yoshi vorzustellen. Ihr erreicht ihn, indem Ihr im zweiten Abschnitt des Levels gleich zu Beginn nicht aufs Blatt springt und durch die Luft eiert, sondern Euch weiter nach links unten begebt. Hier findet Ihr eine mysteriöse ?-Blase vor, in der sich das weiße Ei verbirgt. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist, das Level unbeschadet zu beenden. Der weiße Yoshi wird Euch dann im Aufenthaltsraum begrüßen. Auch der weiße Yoshi verfügt über besondere Fähigkeiten und wird Euch sicher zu neuen Highscores verhelfen.

Beendet Ihr unbeschadet den Level, erwartet Euch der weiße Yoshi im Auswahlbildschirm.



Münzenflug

Über eine Vase gelangt Ihr im zweiten Abschnitt des Levels zu einem lustigen Bonusspiel - einer ganz besonderen Herausforderung. Wieder einmal geht es darum, das Ziel zu erreichen, ehe der gefräßige Bob-Omb eine der Melonen im Display erreicht. Diesmal jedoch könnt Ihr das Ziel nicht zu Fuß erreichen, Ihr müßt auf einem Blatt durch die Luft segeln. Kurz zuvor hattet Ihr ja bereits Gelegenheit, den Blattflug etwas zu trainieren. Die Balance haltet Ihr während des Fluges, indem Ihr den 3-D-Stick behutsam nach links oder rechts drückt. Nun könnt Ihr herausfinden, ob Eure Flugkünste ausreichen, um die sieben saftigen Melonen zu ergattern. Beim Fliegen solltet Ihr Euch in kurzen Flugbögen bewegen, damit Ihr zusätzlich auch die Münzen einsammeln könnt. Fliegt also nicht zu weit nach unten, denn das kostet Zeit und Münzen.

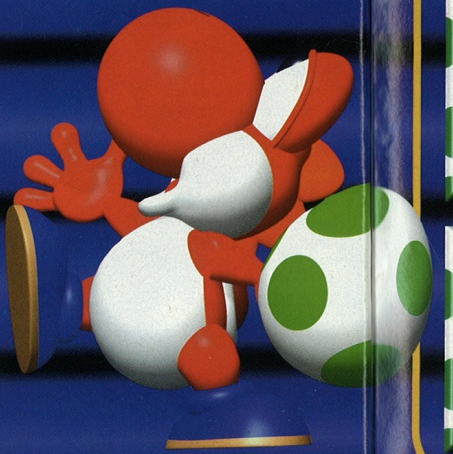
In dieser Blase verbirgt sich die Vase!

Blattrodeo à la Yoshi!

Endgegner Inviso

Im dritten Kapitel des Buches erwartet Euch nach Beendigung der Level jeweils ein großer Endgegner, und auch in diesem Level gibt es wieder einen ausgesprochen raffinierten Fiesling : Inviso, der Unsichtbare. Ab und zu läßt seine Fähigkeit nach, sich unsichtbar zu machen. Sobald Ihr erkennen könnt, wo er sich befindet, solltet Ihr ihm gezielt ein Ei gegen die Pompfe brezeln. Nach drei Treffern gibt Inviso auf und sucht das Weite.

Direkt über Yoshis Kopf befindet sich der Gegner.



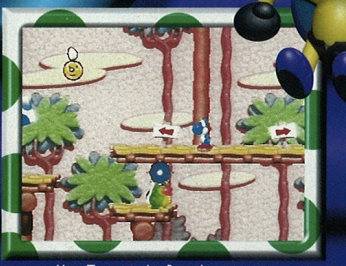
KAPITEL IV • Die Tropen

Level 4-1 Das Baumhaus

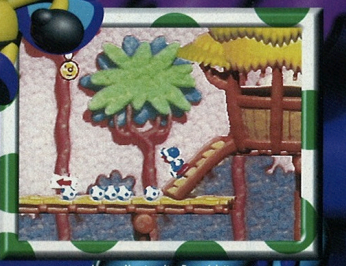
ZOOM IN

Melonenhäuser

Dieser Level besteht aus einem Zentrum, von dem aus Ihr in sechs verschiedene Buschhäuser gelangt. In jedem dieser Häuser gibt es fünf Melonen zu finden. Mit diesem Wissen könnt Ihr also genau feststellen, in welchem Haus Euch noch eine Melone fehlt. Auch diesmal sind die Melonen wieder auf die verschiedensten Arten zu erringen. Manche liegen einfach ganz offen da, andere sind in Steinen versteckt und einige erscheinen erst, wenn Ihr in einem Haus alle Münzen eingesammelt habt. Dieser Spielabschnitt ist tatsächlich recht übersichtlich, auch wenn es Euch im Spiel nicht so vorkommen mag. Geht einfach systematisch vor und klettert in ein Buschhaus nach dem anderen.



Vom Zentrum des Baumhauses aus...



...gelangt Ihr in die Buschhäuser.

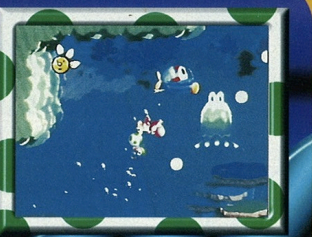
Melonensprint

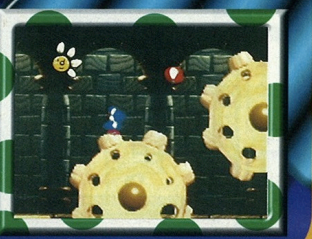
In diesem Haus ist es nicht ganz einfach, die Melonen zu ergattern. Zunächst müßt Ihr Euch nämlich nach oben begeben und den ?-Schalter aktivieren. Dieser läßt dann die fünf Melonen erscheinen, die Ihr nun möglichst schnell einsammeln müßt, denn die Schaltermagie hält nicht lange an. Dabei stören Euch allerdings die Araknos, die Ihr leider nicht beseitigen könnt. Deshalb solltet Ihr, bevor Ihr den Schalter aktiviert, Eure Energie auffüllen, denn es ist nur sehr schwer möglich, in der Eile einen Zusammenstoß mit einem der Araknos zu vermeiden.

Gelingt es Euch innerhalb der Zeit nicht, alle Melonen einzusammeln, sind die nicht gesammelten Früchte verloren.

Aktiviert zunächst den Schalter und beeilt Euch dann beim Einsammeln der Melonen.

And the winner is...





...leider noch nicht Yoshi, denn bevor der Happy-Baum die Insel der Dinos wieder mit Glückseligkeit erfüllt, müssen noch zwei Kapitel gespielt werden. Im fünften Kapitel dürfen die Yoshis sich planschend und schwimmend durch die Tiefen des Meeres kämpfen. Im darauffolgenden Kapitel erreichen sie dann endlich das Schloß des fürchterlichen Baby-Bowser. Hier kommt es dann nach dem Einsammeln der 30 Früchte zum großen Showdown. Kein Finale könnte aufregender sein, als der Kampf mit dem Erzbösewicht. Egal, für welches der vier Schlösser Ihr Euch entscheiden mögt, am Ende erwartet Euch immer Baby-Bowser, der den Happy-Baum mit Argusaugen bewacht. Freut Euch auf einen packenden Kampf!

POCKET BOMBERMAN TM*

Dunkelheit überfiel das Land, und eine endlose Nacht zwang dessen Bewohner, sich vor den Mächten des Bösen in Sicherheit zu bringen. Ohne die Strahlen der Sonne wurde das Unheil immer bedrohlicher und die Welt ist nun nahe daran, zerstört zu werden. Der Dämon Armageddon hatte das Schwert der Sonne, ein uraltes und kostbares Artefakt, mit einem Bann belegt. Dieser Fluch, der seither auf dem Schwert lastet, kann nur aufgehoben werden, wenn die fünf sagenumwobenen Steine der Macht wieder vereint sind. Einer allein ist mutig genug, sich an diese Aufgabe heranzuwagen: Bomberman! (tr)

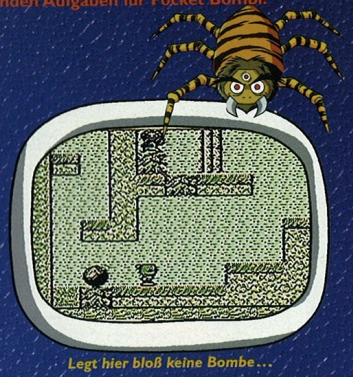
In der ewigen Finsternis auf der Suche nach den fünf Power-Steinen zu sein, ist keine leichte Aufgabe, sondern ein wagemütiges, gefährliches Unterfangen. Mit Eurer Hilfe jedoch wird es dem kleinen Sprengmeister auf dem Game Boy Pocket mit Sicherheit gelingen, seinen Auftrag erfolgreich zu beenden. Unterteilt in fünf Welten mit jeweils fünf Areas liegt jedoch noch ein sehr weiter Weg vor Euch. Bereits in der letzten Ausgabe hatten wir die Areas 1 und 2 der ersten Welt (FOREST) beschrieben. Werfen wir nun einen Blick auf die kommenden Aufgaben für Pocket Bomb!

WELT 1 FOREST

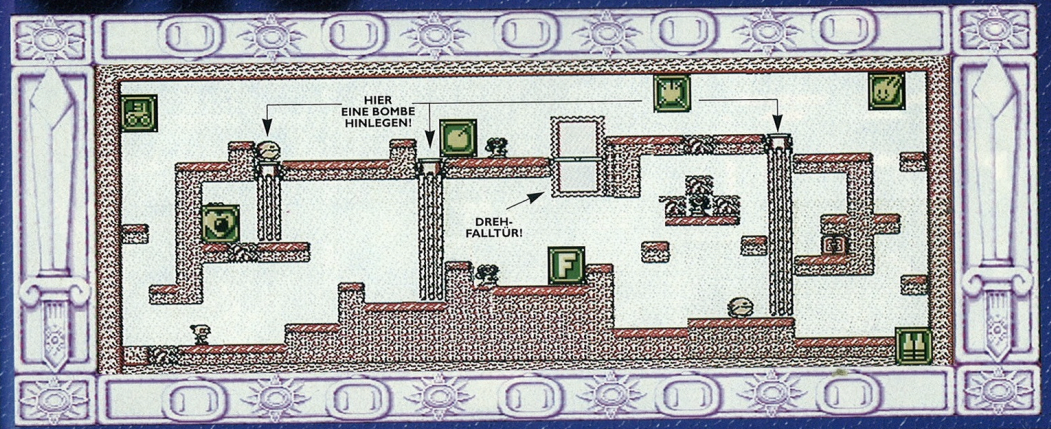
AREA 3

VORSICHT VOR VERSTECKTEN DORNEN!

Und da warten sie wieder auf Euch: Die Woodys, die Zausels und die Kettengeneratoren! Noch seid Ihr nämlich auf Eurem Weg durch den Wald der Finsternis, um den ersten Stein der Macht – den ersten Power-Stein also – zu finden. Hier heißt es auch wieder, taktisch geschickt und schnell vorzugehen. Plaziert zunächst auf den Kettengeneratoren Eure Bömbchen, damit Ihr Euch den Weg untenrum freimachen könnt. Und nehmt auch das Bomben-Plus mit (getreu der alten Weisheit der Ferenghi: Viel ist gut, mehr ist besser!). Dann knallen Eure Bomben weiter, und Ihr müßt nicht mehr so nah an die häßlichen Bäumchen und Bällchen ran. Wenn Ihr dann locker überall hin kommt, habt Ihr die Möglichkeit, noch verschiedene Items zu sammeln, die hinter Büschen versteckt sind. Doch dabei solltet Ihr nicht alle Büsche wegsprengen, denn unter zwei Vertretern der Spezies „undurchdringliches Gestrüpp" lauern böse Dornen, auf die Bomberman möglichst nicht drauftreten darf. Sonst tut's höllisch weh!

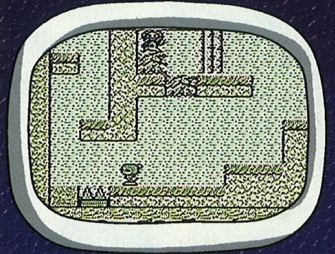


Legt hier bloß keine Bombe…



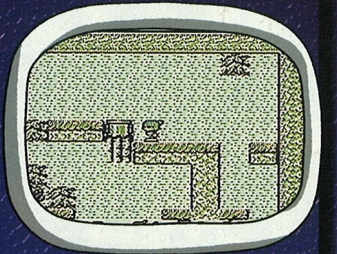
TM* AND © 1998 HUDSON SOFT LICENSED TO NINTENDO
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

ZOOM IN



Mit der Bombe…

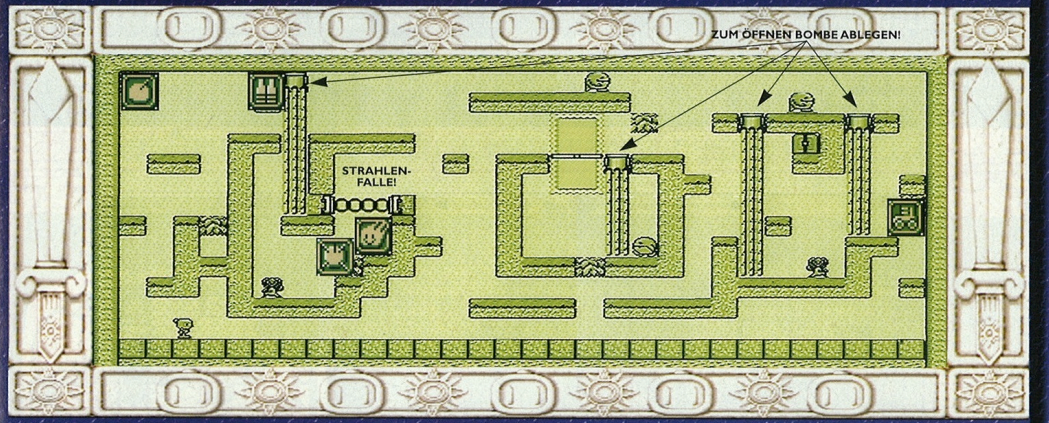
…sonst werdet Ihr gepiekst!



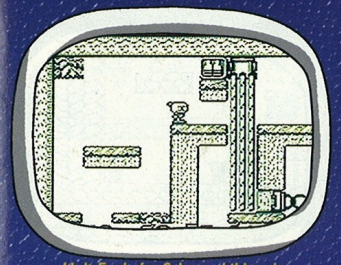
…kriegt man alles auf!

AREA 4

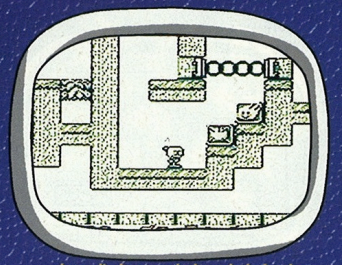
DIE SAUGEFÄHRLICHE STRAHLENFALLE…



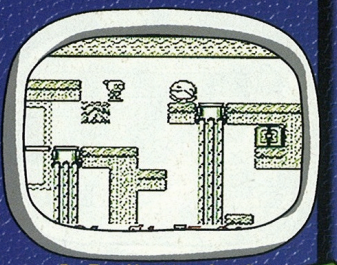
Auch hier habt Ihr, ein letztes Mal in dieser Welt, dafür zu sorgen, daß die bedrohlichen Bäume und die wandernden Wollbälle keine Angst mehr verbreiten. Macht Euch wie üblich erst den Weg frei, indem Ihr die Kettengeneratoren abschaltet, aber springt nicht unbedacht in jeden Abgrund, denn dort lauern die Gegner bereits auf Euch. Holt Euch wieder alle Items, die Ihr sammeln könnt, und seid besonders vorsichtig bei der Strahlenfalle: Die läßt sich auch mit der stärksten und bestplazierten Bombe nicht ausschalten! Sie bedroht Bomberman jedoch Gott sei Dank nur in Intervallen, wartet also auf einen günstigen Zeitpunkt, um diesem lebensgefährlichen Atomisator zu entgehen. Habt Ihr alle Eure Widersacher in die ewigen Waldgründe geschickt, öffnet sich eine letzte Tür im FOREST: Dahinter wartet ein bitterböser Endgegner!



Holt Euch das Schutzschild und macht Woody platt…



…dann die Items geholt und ab durch die Strahlenfalle!



Erst Zausel beseitigen, dann die Kettengeneratoren öffnen!

AREA 5

„EICHEN SOLLST DU WEICHEN…“

„…und Buchen sollst Du suchen!“ heißt es in einem alten Sprichwort. Buchen gibt es hier zwar keine, aber die alte Eiche hat's auf jeden Fall in sich! Nicht allein, daß sie Bombi mit ungesunden Wurfgeschossen bedroht – nein, auch die Raupen, die sich in ihrem Geäst eine Wohnung gesucht haben, greifen unseren kleinen Helden an. Mit einigen gut plazierten Bomben und schnellen Hüpfern aus der Gefahrenzone kann sich Bomberman aber in Sicherheit bringen. Das klingt einfach, ist es aber mit Sicherheit nicht! Im lauschigen Hain unter majestätischen Baumwipfeln zu sitzen, mag vielleicht in einer romantischen Liebesgeschichte schön sein. In einer Welt, die von dem Dämon Armageddon verzaubert ist, sind Eichen eher tödlich!

WELT II OCEAN

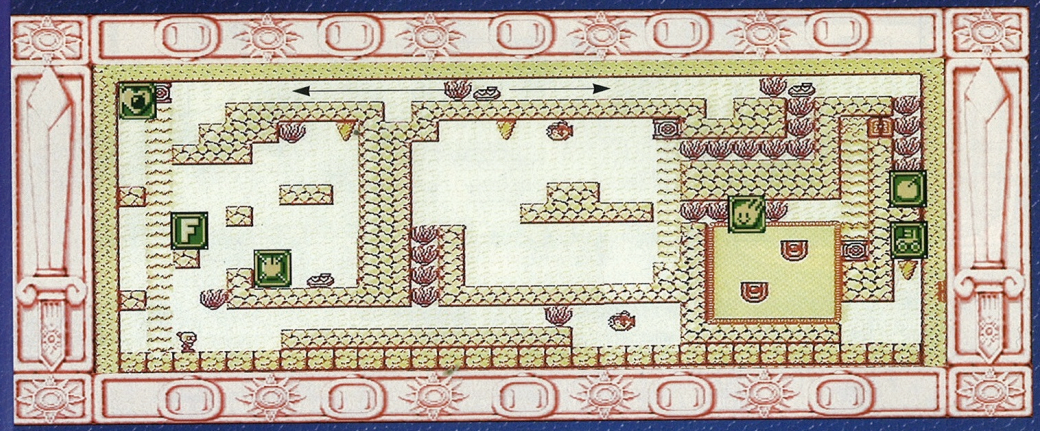
AREA 1

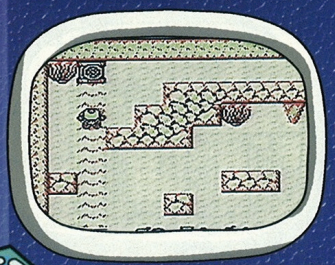
POISSON À LA CHEF DU BOMBE

Wer sagt denn, daß ein gewiefter Bombenleger nur auf dem Festland versiert mit seinen Sprengkörpern umgehen kann? Bomberman beweist sein Können auch im, am und unter Wasser!

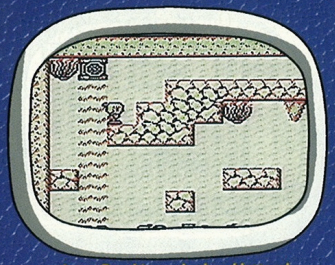
Weniger gefährlich ist es freilich auch hier nicht: Jede Menge Mupfeln warten hinter den dichten Algen auf den Kämpfer für das Gute, und auch die Schlummerfische heißen nur so – in Wirklichkeit sind sie durchaus nicht so friedlich und ungefährlich!

Holt Euch auf jeden Fall zunächst links oben den Fernzünder, denn mit ihm habt Ihr anschließend immer Gelegenheit, rechtzeitig aus dem Explosionsbereich Eurer Bomben zu flüchten. Außerdem könnt Ihr mit den Sprengkugeln Treppen und Trittleitern bauen, die ausgesprochen hilfreich sind, um an versteckte Items zu gelangen und alle Bösewichter nach und nach zu beseitigen, damit sich die Tür zum nächsten Level öffnet…

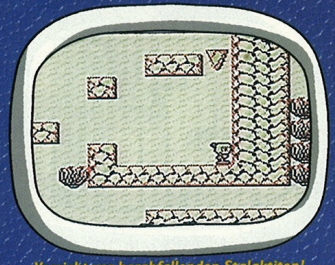




Wenn der Wasserspeier Wasser speit…



…kann Bombie nach oben klettern!



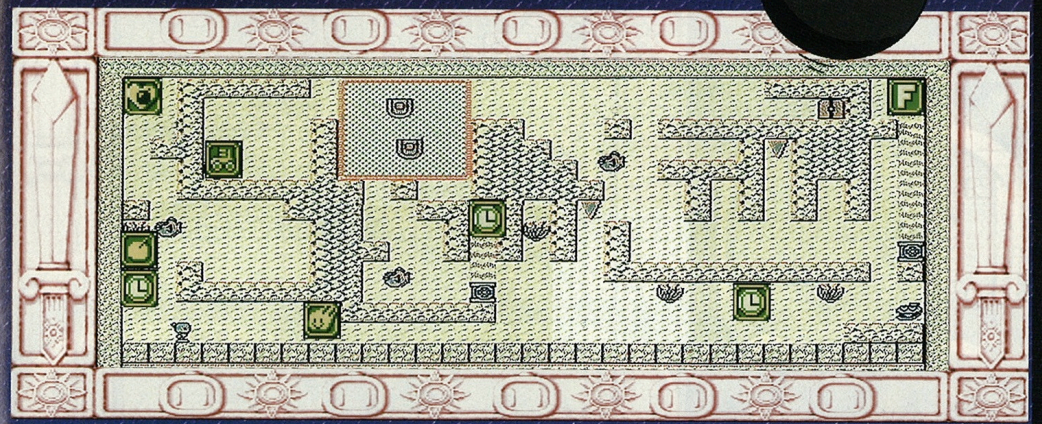
Vorsicht vor herabfallenden Stalaktiten!

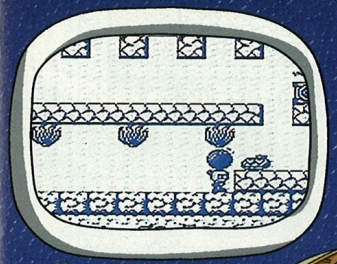
AREA 2

DAS WASSERSPEIER-AUF-UND-AB

Fischfang auch in Area 2: Mupfeln und Schlummerfische lauern hier auf Euch, und sie sind teilweise sehr schwer zu erreichen. Hilfreich sind die Wasserspeier, deren Fontänen nach oben und nach unten sprühen, denn damit kommt Ihr nicht nur in höher gelegene Bereiche des Levels, sondern Ihr könnt Euch zusammen mit Bomberman obendrein Items holen, die Euch helfen, dieses Level erfolgreich zu bewältigen. Denn die Zeit, die Euch zum Beenden des Levels bleibt, ist umgekehrt proportional zur Menge der Gegner, soll heißen: Ihr habt mehr Gegner und weniger Zeit! Schnappt Euch also die drei Items mit den Uhren, denn die frieren die Gegner für einen Moment ein! Übrigens hat sich Armageddon noch eine Gemeinheit einfallen lassen, um Euch das Leben schwer zu machen: Messerscharfe, spitze Stalaktiten fallen auf Euch herab, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Probates Mittel, um sich zu schützen, ist eine gut plazierte Bombe. Aber wem erzählen wir das…?

Herzförmig, praktisch, gut: Der Zeitzünder!





Mit einer gut geparkten Bombe…

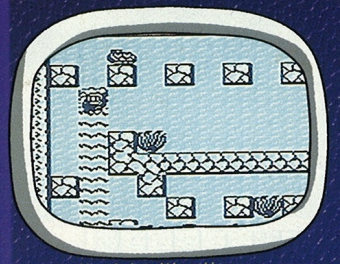
…macht Ihr Mupfel-Müsli!

AREA 3

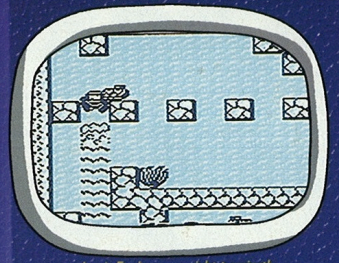
VORSICHT VOR DINGERN, DIE HÄNGEN!

Luft geholt und weiter im Ozean gesucht, denn hier wartet der nächste Ausgang in den nächsten Level. Doch zuerst müßt Ihr natürlich mit Bomberman zusammen alle fischigen Gegner plattmachen. Ihr solltet auf jeden Fall erst die Mupfel oberhalb des linken Wasserspeiers beseitigen, denn die fällt sonst in die Engstelle am unteren rechten Rand. Dort ist sie nur unter großen Gefahren zu eliminieren, denn beim Bombenlegen ist zum Ausweichen kein Platz mehr!

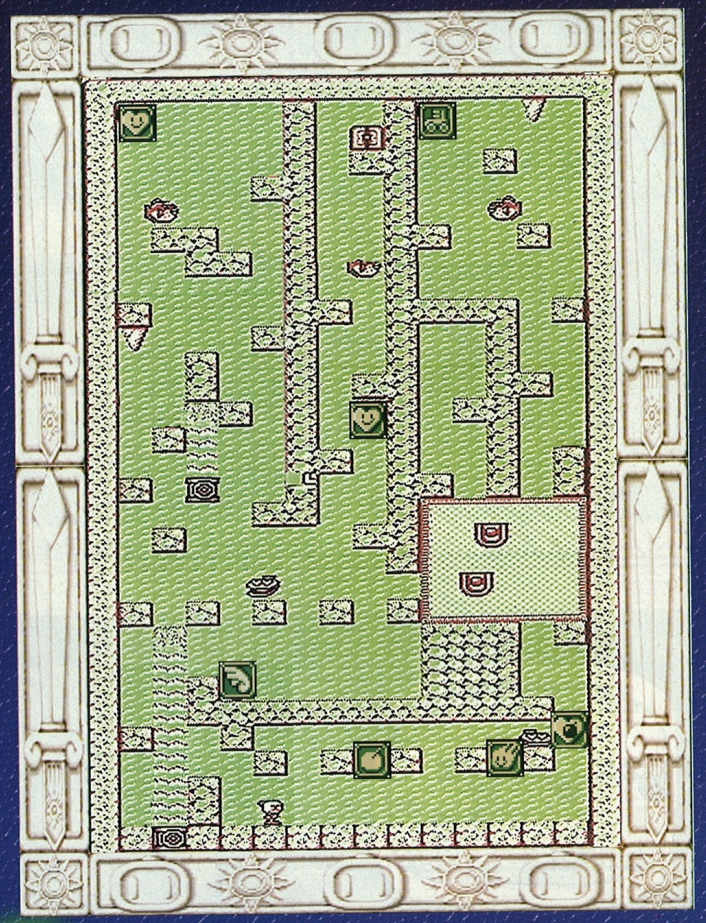
Holt Euch auch den Fernzünder im rechten Teil des Bildes: So könnt Ihr Bomben taktisch gut legen und genau im richtigen Augenblick zünden! Die Liftplattformen helfen Euch, flott in die oberen Bereiche dieses Levels zu gelangen. Oder aber Bombi sammelt die Flügel ein, die er hinter einem Algengestrüpp findet. Damit kann er herrlich durch die Gegend schweben und sich auch ohne umfangreiche Hüpfereien bis ganz nach oben begeben. Paßt vor allem wieder auf, daß Ihr dabei nicht gegen einen der herabhängenden Stalaktiten rummst, denn sonst geht's Euch nicht so gut. Naja, und wenn Ihr alle Widersacher erledigt habt, öffnet sich die Tür...



Vorsicht beim Wasserklettern...



...damit Euch sowas nicht passiert!



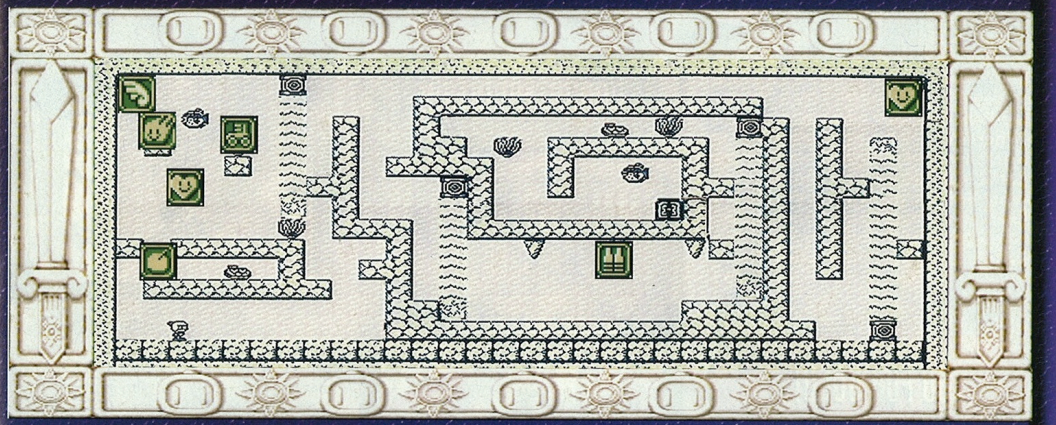
WAS IST WAS?

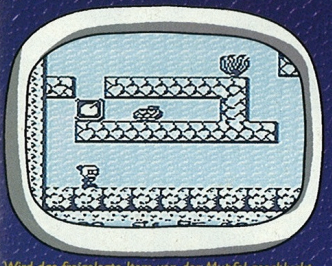
- **Extra Bombe** – Mehr Bomben für Bombie
- **Bomben-Plus** – Knallt schon weiter
- **Maximale Feuerkraft** – Super-Power für die Bomben
- **Schutzschild** – Unverwundbarer Super-Bomber
- **Schnellschuh** – Nicht wirklich Inline-Skates, aber genau so schnell
- **Brems-Schuhe** – Wiedermal etwas kürzer treten
- **Bonusherz** – Ein zusätzlicher Versuch für Bombie
- **Flügel** – Kein Red Bull, aber trotzdem kriegt Ihr Flügel
- **Fernzünder** – Knallt erst, wenn Ihr wollt
- **Strahlenbombe** – Macht alles im Umkreis platt

AREA 4

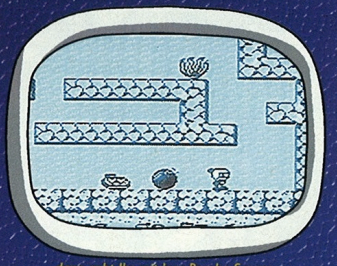
DER UNTERWASSER-SPRENGER

Im vorletzten Level dieser Welt wird alles nochmal richtig verzwickt, und die Zeit, die Euch bleibt, ist in der Tat sehr kurz. Bomberman muß wieder geschickt von Steinblock zu Steinblock hüpfen, um sich den Schlummerfischen und Mupfeln auf Tuchfühlung zu nähern – nur berühren sollte er sie freilich nicht. Hat man den Weg erstmal heraus, ist auch alles nicht mehr so schwer, und der Retter der Welt ist dem nächsten Power-Stein schon ein ganzes Stück näher. Damit Ihr aber auch ohne Probleme an alles rankommt, was hinter den Algen steckt, lasst die untersten Büsche zunächst stehen!

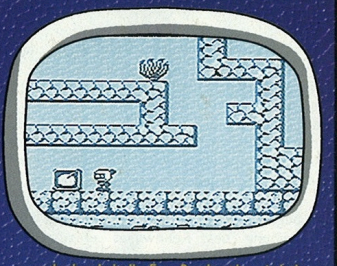




Wird das freigelegte Item von der Mupfel geschluckt...



...dann gebt Ihr mit 'ner Bombe Saures...



...und schon habt Ihr Euer Bombenplus wieder!

AREA 5

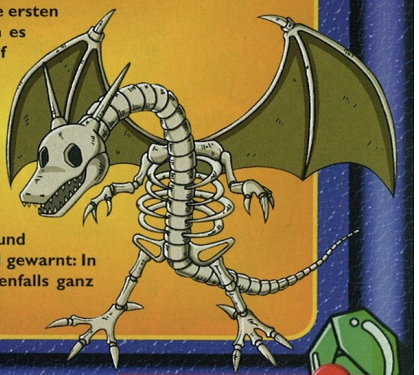
GIB'S KRIBB!

Wieder wartet einer von Armageddons Vasallen auf Euch! Diesmal ist es Kribb, die Krabbe, die mindestens genauso bösartig ist wie ihr (schließlich doch glückloser) Kollege, die Eiche. Seht Euch vor, daß Euch die Kiesel, die Kribb spuckt, nicht treffen, denn sonst ist's schlecht um Euch bestellt. Außer der Riesenkrabbe müßt Ihr auch noch den Seesternen ausweichen, die plötzlich auftauchen und Euch am Weiterkommen hindern. Doch wenn Euer Bombenfreund geschickt ist, immer rechtzeitig ausweicht und seine Knallkörper richtig legt, dann habt Ihr auch den Gegner dieser Welt bezwungen!

DIESES WAR DER ERSTE STREICH...

Im Wald und im Ozean hat sich Bomberman bislang toll geschlagen, oder? Den widerlichen Fieslingen Armageddons hat er so richtig Saures gegeben und die ersten zwei Power-Steine gefunden. Doch es wartet noch viel Sprengarbeit auf ihn und Euch, wenn Ihr gemeinsam die nächsten drei Welten siegreich durchlaufen wollt. Also los, das Schwarzpulver geholt, die Lunte gesetzt, und dann frisch ans Werk!

Was auf Euch zukommt? Das wollen wir natürlich nicht verraten, damit wir Euch nicht den Spaß und die Spannung verderben! Aber seid gewarnt: In der nächsten Welt pfeift Euch jedenfalls ganz schön der Wind um die Ohren!



Snowboard Kids™

Rauf aufs Brett und ab geht die Post! Unsere fünf wilden Schneehasen (mit den ziemlich großen Nasen) sind zu einem mehr oder minder fairen Wettstreit auf den Snowboards angetreten. Entschlossen und kampflustig freut sich Slash bereits auf die tollen Stunts, mit denen er es den anderen so richtig zeigen will! Linda, die schnelle Tigerin, freut sich auch schon: Endlich kann sie Nancy zeigen, daß ein schickes Outfit nicht reicht, um das Rennen zu gewinnen. Jam, der New Yorker Rap-Fan, hat sich gestern noch gut vorbereitet und die Abfahrten in Bestzeit hinter sich gelassen. Tommy macht sich als einziger Boarder ein wenig Sorgen, denn seine Waage hat ihm heute früh ein paar Pfunde zuviel angezeigt. Dafür hofft er auf gute Standfestigkeit auf dem Board. Ob er vielleicht der Sieger sein wird...? (tr)

ROOKIE MOUNTAIN

Okay, das ist eigentlich eine relativ einfache Strecke, aber laßt Euch nicht täuschen: Auch die hat durchaus ihre Tücken! Vor allem beim Einstieg in den Skilift sind Rempeleien vorprogrammiert, wenn das Feld sehr dicht aufeinanderfolgt. Immerhin gibt es zweimal die Möglichkeit, den Geldbeutel mit Goldmünzen zu füllen, denn durch die Sprungschanzen kann man bei einem gekonnten Stunt ordentlich die Kasse klingeln lassen!

GO FOR GOLD!

Wenn das so einfach wäre... Denn es hilft das beste Training nicht, wenn man die Strecke nicht kennt und immer wieder aus der Bahn getragen wird, weil man die Kurve mit dem Board schon wieder zu schnell genommen hat. Und schließlich gibt es ja auch noch die vielen Hindernisse und Schwierigkeiten, die zu den Eigenheiten eines jeden Kurses gehören.

Was liegt da näher, als sich nach einer guten Beschreibung des Rennweges umzusehen, damit man nicht von demselben abkommt? Also: Damit Ihr so richtig Spaß kriegt und überall den Goldpokal abstaubt, haben wir hier die ersten sechs Strecken abgebildet. Folgt einfach unseren Ratschlägen, denn mit den Tips auf diesen Seiten seid Ihr garantiert auf der sicheren Seite.

Ach ja, und noch ein guter Rat: Sammelt soviel Kohle wie möglich, damit Ihr bessere Boards kaufen könnt!

© ATLUS / RACDYM 1998

ZOOM IN

BIG SNOWMAN

Dieser Kurs hat nur zwei Runden – das soll zuwenig sein? Zugegeben, es ist sicher nicht einfach, in nur zwei Runden dieser Zeit den ersten Platz zu erreichen, wenn man nicht schon von Anfang an ordentlich vom Start wegkommt, aber mit genug Anstrengung und den richtigen Items ist es durchaus zu schaffen.

Vorsicht vor allem an der Stelle, wo die beiden kahlen Bäume stehen – hier kann es ziemlich haarig werden, denn die Kurve ist ganz schön eng! Außerdem verläuft die Piste auch noch durch ein Waldstück, und der Kontakt mit einem Baum kann Euch erhebliche Zeit kosten.

Nehmt übrigens auf dem langen Weg am Rand des Hangs all Eure Konzentration zusammen und versucht, äußerst rechts zu bleiben, denn wer hier vom Weg abkommt, der kann die verlorenen Sekunden (fast) nicht mehr einholen!

SUNSET ROCH

Wer sagt denn, daß Sonnenuntergänge immer romantisch sein müssen? Hier habt Ihr zwar eine wunderprächtige Schnee- und Sandlandschaft, über die Ihr mit Eurem Board surfen könnt, doch die Piste gehört sicher zu Rennen in die Kategorie „Drei Sterne"! Nicht nur, daß ein wildgewordener Schneemann spuckt und Euch, wenn Ihr den Schneebällen nicht ausweicht, in einen Schneemann verwandelt – auch heftiger Steinschlag von links behindert Euch, wenn Ihr nicht höllisch aufpaßt!

Geld könnt Ihr Euch genug holen, vor allem mit den vielen Stuntgelegenheiten. Doch an einer Stelle solltet Ihr ganz besonders aufpassen, denn wenn Ihr nach dem Sprung nicht wieder gut auf der Piste landet, fliegt Ihr in hohem Bogen ins eiskalte Wasser. Na ja, und das kostet Zeit, ist schlecht für die Gesundheit und wirft Euch um Längen zurück! Also seht zu, daß Ihr genau in der Mitte der Strecke den Absprung schafft! Auch vor Pinguinen und Gesteinsbrocken sei an dieser Stelle eindringlich gewarnt ... weicht geschickt aus, und schon seid Ihr auf dem besten Weg zum ersten Platz!

NIGHT HIGHWAY

Die Sonne ist untergegangen, und die nächtliche Stadt glitzert in der eiskalten Dunkelheit – ein herrliches Fahrvergnügen durch Häuserschluchten, über eisige Brücken und zwischen gefährlichen Abgründen. So schön die Umgebung auch sein mag: Diese Piste hat's wirklich in sich! Vor allem das kurvenreiche Stück am Fluß verlangt sehr gutes Fahrgefühl von Euch, sonst seid Ihr schneller im Wasser, als Ihr wollt! Drei Abzweigungen hat dieser Rennkurs übrigens zu bieten, damit Euer Boarder den passenderen Weg nehmen kann. Um die Abzweigungen zu nutzen, müßt Ihr allerdings mit Eurer Geschwindigkeit erstaunlich gut umgehen können und eine gute Kurventechnik besitzen – also auch einen entsprechenden Boarder sowie ein adäquates Schlitter-Gerät benutzen!

GRASS VALLEY

Schon mal auf saftigen Wiesen und über frisches Gras gefahren? Nein? Dann gibt's hier die Chance dafür! Der Grass Valley-Rennkurs heißt nicht umsonst so!

Doch trotz Sonnenscheins und grüner Wiesen: Auch hier müssen die frischgebackenen Grassboarder, die insgesamt drei Runden fahren dürfen, ausgesprochen versiert die Abhänge hinunter sausen.

Ein Wort zu den Abzweigungen: Wir raten vor allem Boarder-Neulingen, auf der Hauptstrecke zu bleiben. Den Umweg über die anderen Pistenabschnitte zu nehmen macht nur denen Spaß, die sich's wirklich heftig geben wollen und insbesondere zum Cliffhanger-Boarding neigen!

DIZZI LAND

Als Teil des riesigen Snowboard-Renn- und Erholungsparks ist der Dizzy Land bei allen Besuchern der beliebteste Abschnitt – nicht nur für die Snowboard Kids.

Linda, deren Eltern die große Freizeitanlage gehört, hat den Architekten überredet, einige Gags einzubauen – unter anderem die Kaffeetassen-Pinball-Halle. Hier solltet Ihr Euch übrigens möglichst links halten, denn wenn Ihr einmal gegen eine der Tassen kommt, dann werdet Ihr wie eine Flipperkugel in der Gegend umhergekickt!

Auf halber Strecke müssen die Boarder durch ein Zelt, unter dem rechter Hand der Fluß seinen Weg nimmt. Auch hier heißt es,

sich möglichst links zu halten, denn der Abgrund in die nassen Gefilde kostet Zeit! Außerdem müßt Ihr noch durch kurvenreiche Stromschnellen sausen – ein möglichst gut steuerbares Board ist für diese Piste beste Wahl.

Seid vor allem vor der letzten Sprungschanze gewarnt. Probiert hier möglichst keine Stunts, denn dadurch verliert Ihr Geschwindigkeit und Boardkontrolle, und dann seid Ihr ganz schnell in der Tiefe!

ZOOM IN

RIESENSPASS OHNE ENDE

Wer jetzt meint, das wäre alles, der hat sich gehörig getäuscht: Denn wenn Ihr auf allen Strecken Euren Goldpokal geholt habt, dann winken Euch nach und nach drei weitere Pisten, auf denen Ihr Eure Kräfte entweder im Alleingang gegen die CPU oder mit bis zu vier Freunden messen könnt!

Voller Pyramiden und Wanderdünen ist der Quicksand Valley, eine ägyptisch-antike Strecke mit der einen oder anderen Schwierigkeit. Danach wartet der Silver Mountain auf Euch: Hier wird das Boarden fast zum Blindflug, denn dichter Nebel nimmt Euch ganz schön die Sicht.

Und schließlich lädt Euch ein neuer Herausforderer auch noch nach Japan ein: Sinobin heißt der wilde Ninja, der mit einem absolut coolen Board und unglaublicher Kurventechnik seinem Ruf als schwer bezwingbarer Star der japanischen Snowboardszene alle Ehre macht! Fahrt mit ihm am Mount Fuji um die Wette – Sinobin ist ein harter Brocken, aber wer gut boarded, der wird ihm schon zeigen, was 'ne Harke ist!

DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND

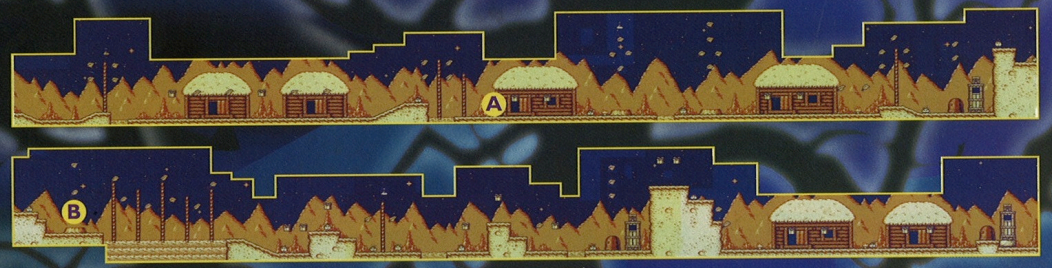
Es ist schon ein Kreuz mit dem Zauberer Gargamel! Seit Jahren macht er den blauen Wichteln mit den weißen Käppchen und den kleinen Stummelschwänzchen das Leben schwer!

Einmal mehr hat er für Unruhe gesorgt – oder besser: Für Verzauberung. Denn mit einem bösen Alptraum-Spruch hat der miese Magier ganz Schlumpfhausen in einen furchtbaren Traum hineingezaubert. Einzig Muskelschlumpf Hefti konnte der Verzauberung entgehen, weil er die Nacht im Wald verbracht hat. Was ihn im Dorf erwartet, ist in der Tat schrecklich: Tote Gegenstände werden plötzlich lebendig, böse Geister nehmen die Form harmloser Schlümpfe an und attackieren ihn, während er beständig auf der Suche nach einer Entzauberung ist.

Doch was mag Hefti noch alles erwarten? Lassen wir uns überraschen und schauen wir in die nächsten Level – es bleibt garantiert spannend! (mh/tr)

Der rätselhafte Planet

Auf dem Weg zur Rettung seiner Kameraden ist Hefti in den Traum des Kosmonautenschlumpfs geraten, der ihn blitzartig auf einen fremden Planeten verschlagen hat. Hier muß er den Kosmonautenschlumpf finden, um ihn nach Schlumpfhausen zurückzubringen. Doch vorher gilt es, auch einen Hammer aufzustöbern, damit Hefti am Schluß zur Flutwelle gelangt und den nächsten Schlüssel findet!



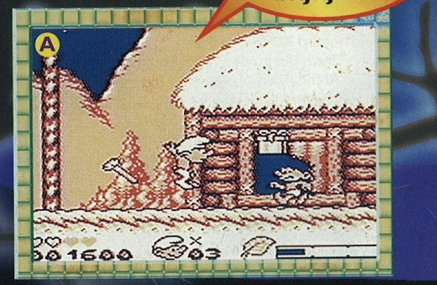
1 = Finde den Hammer!

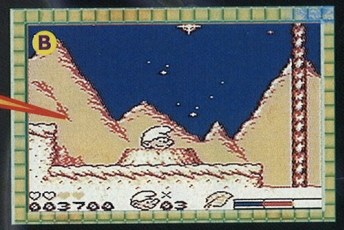
Der Hammer ist irgendwo versteckt – doch an welcher Stelle? Muskelschlumpf Hefti rennt los und gerät ständig an seltsame Eingeborene, sogenannte Schlipse. (Ein Schlips sieht fast aus wie ein Schlumpf, nur etwas wilder und ohne Schlumpfen-Mütze...)

Immer wieder kann er sich aus den Powervulkanen nach oben schießen lassen, um Zaubertränke und Blätter zu finden.

Etwas Geschick braucht man bei den Stangen, die zwar zum Klettern da sind, aber die einen immer wieder nach unten schrauben. So heißt es also, stets rechtzeitig auf die nächste Stange zu hüpfen, damit man sicher über die Abgründe gelangt!

Am Schluß wartet eine der Tretoprop-Maschinen auf Euch: Springt auf und drückt mehrfach den A-Knopf, um nach oben zu schweben. Dann laßt den fliegbaren Untersatz auf den Stein darunter knallen, bis er zerbröselt. Voilà – der Hammer!



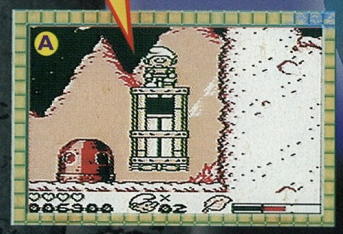


© Peyo 1997 Licensed through I.M.P.S. (Brussels)
© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA

2 = Befreie den Kosmonautenschlumpf

ZOOM IN

Noch könnt Ihr den rätselhaften Planeten nicht verlassen, denn Ihr müßt den kleinen blauen Raumfahrer retten, der am Ende des Levels auf Euch wartet. Nehmt wieder Tretopropmaschinen und die eigene Sprungkraft zur Hilfe, um Euch nach rechts vorzuarbeiten. An einer bestimmten Stelle müßt Ihr besonders schnell sein, denn die Steine über den Wasserstellen zerbröseln just, wenn Ihr sie berührt! Am Ende des langen Weges wartet noch ein Wolf im Schlipspelz: Er läßt sich nicht so leicht vertreiben, sondern nur durch mehrfache Hüpfer auf den Kopf davonjagen. Rettet nun den Kosmonautenschlumpf, und schon habt Ihr das Level geschafft!

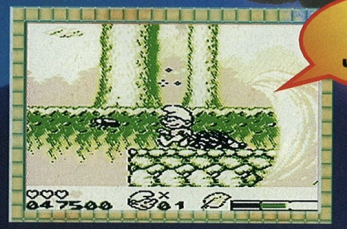


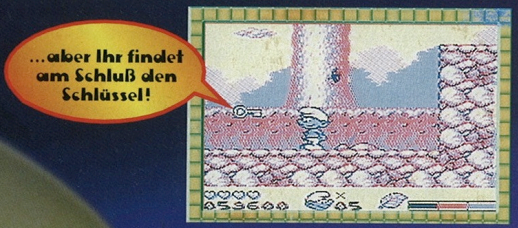
Bonus-Bescherung

Immer wieder kann sich der Muskelschlumpf auch noch Bonuspunkte holen, um seinen High Score weiter zu erhöhen. Jedes der Bonusspielchen überrascht mit herabfallenden Paketen, die Hefti mit einem ordentlichen rechten Haken zerschmettern muß. Wenn Ihr's geschickt anstellt, ist der Punktesegen fast so, als wäre Weihnachten: Aus den Paketen tauchen nämlich immer wieder Punkte oder Bomben auf. Geht den Bomben schnell aus dem Weg, denn sonst werdet Ihr eingefroren, und das Spiel ist augenblicklich beendet. Bis zum Schluß solltet Ihr es aber schon spielen, denn in einem der Pakete wartet noch ein Schlumpfkopf auf Euch – damit habt Ihr pro Level einen weiteren Versuch!

Intermezzo con findo Schlüsselo

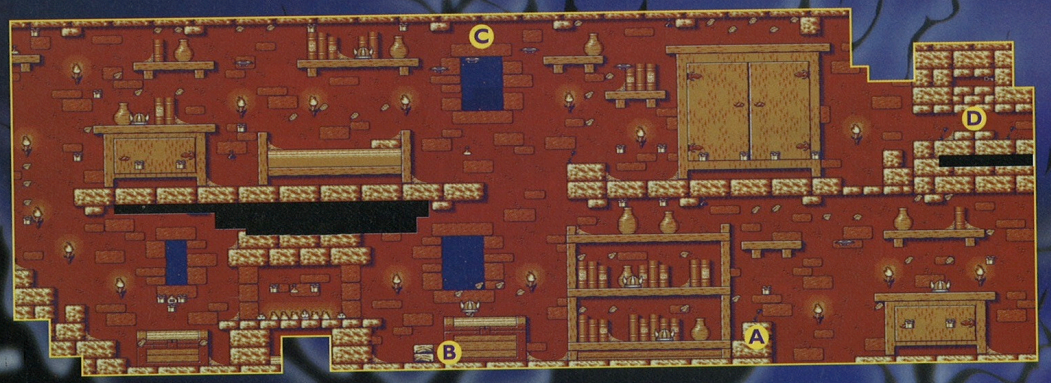
Von rechts nach links muß Hefti einer Flutwelle entkommen und dabei große Sprünge machen. Zu diesem Zweck sind in mehreren Boxen ausgesprochen elastische Sprungfedern versteckt, die immer dann auftauchen, wenn er gegen die Box springt. Und platte Käfer benutzt unser Rettungsschlumpf als Sprungbretter, um seine Mission in diesem Zwischenspielchen zu beenden. Wozu das alles? Klar, am Schluß gibt's einen weiteren Schlüssel!

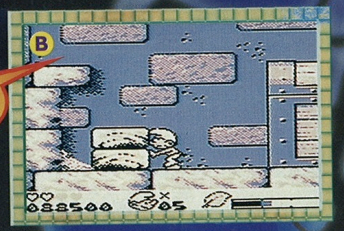


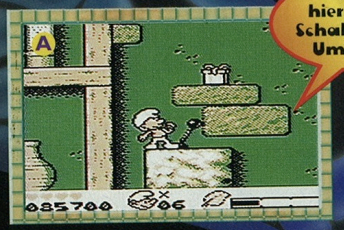


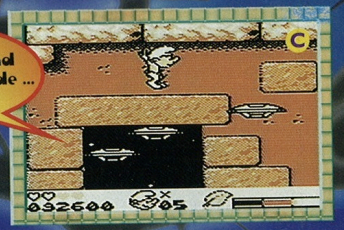
Das Spukschloß

Jetzt wird es ein wenig grauslig, denn der Muskelschlumpf gerät in ein unheimliches Schloß voller Gefahren, denen er geschickt ausweichen muß. Hier werden tote Gegenstände lebendig, hier ist manches versteckt und mancher wichtige Schalter zu finden!





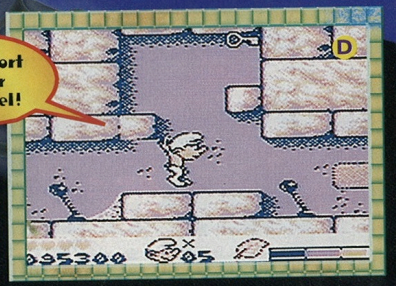




1 = Finde den Schlüssel!

Um Eure eigentliche Aufgabe zu bewältigen, müßt Ihr zunächst einen Schlüssel finden, der hinter Mauerwerk versteckt auf Euch wartet. Aber soooo stark ist Hefti auch nicht, daß er die Steine einfach weghauen könnte. Also muß er innerhalb des Raums vier Schalter umlegen, die dann dafür sorgen, daß der Schlüssel wirklich greifbar wird.

Höllisch-heiße Flammen und gefährliche, zweibeinige Helme machen dem kleinen blauen Wicht den Weg zum Spießrutenlauf. Aber mit viel Mut und Kraft kommt er hier auch weit und weiter. Mit Flügeln und Sprung-Schilden gelangt er schließlich ganz nach oben, legt einen Schalter nach dem anderen um, und da wartet schon der begehrte Schlüssel!

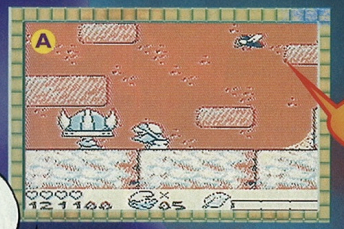


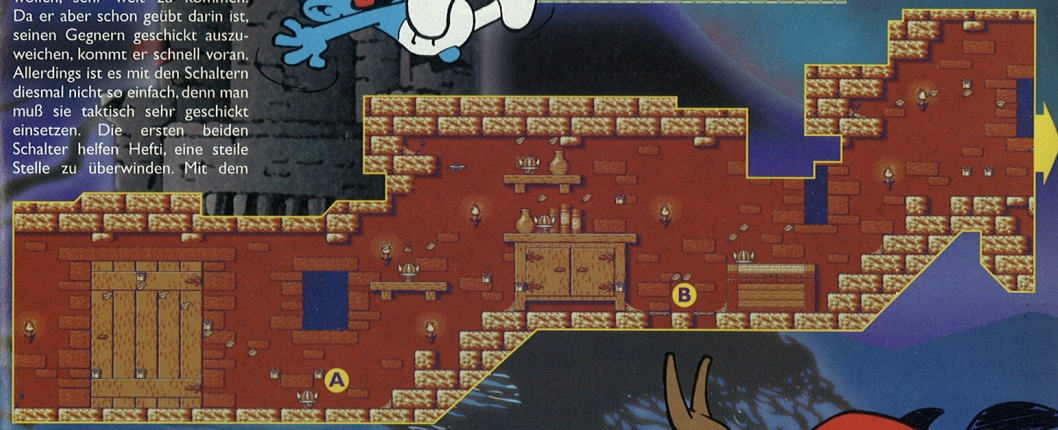
2 = Befreie den Angsthasenschlumpf

ZOOM IN

Ausgerechnet der ängstlichste der Schlümpfe wurde im Alptraum-Spukschloß gefangen! Bevor der arme Kerl jedoch vor Angst verrückt wird, naht schon Hilfe in Gestalt Heftis!

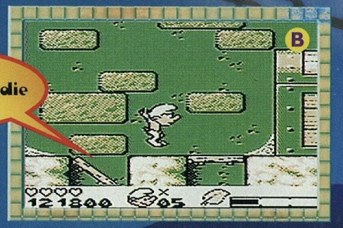
Wieder kann sich der Muskelschlumpf mittels Flügeln in die Höhe tragen lassen, und auch diesmal sind es die bösen, zweibeinigen Helme, die ihn daran hindern wollen, sehr weit zu kommen. Da er aber schon geübt darin ist, seinen Gegnern geschickt auszuweichen, kommt er schnell voran. Allerdings ist es mit den Schaltern diesmal nicht so einfach, denn man muß sie taktisch sehr geschickt einsetzen. Die ersten beiden Schalter helfen Hefti, eine steile Stelle zu überwinden. Mit dem

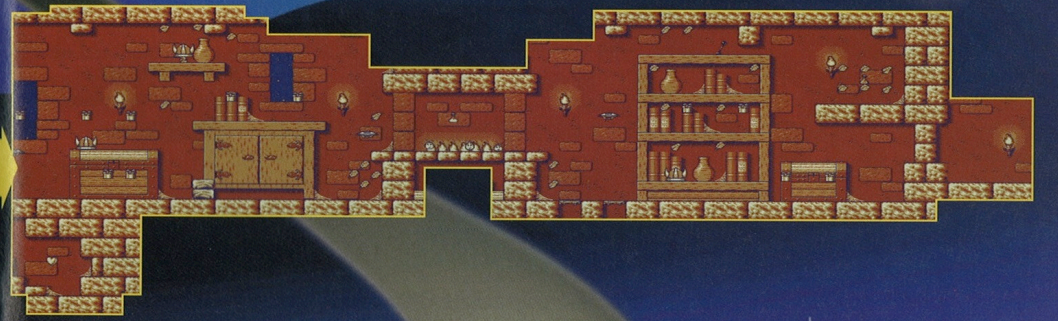




dritten Schalter öffnet sich eine Nische, hinter der ein Herz verborgen ist. Es erhöht flugs die Anzahl in der Herzleiste!

Erst mit dem vierten Schalter kann er jenes Stück der Mauer öffnen, hinter dem sich der letzte Gegner dieses Levels befindet. Ein Teufelsschlumpf – eine alptraumhafte Kreation von Gurgelhals! Doch mit ein paar gezielten Sprüngen auf den Kopf könnt Ihr ihn besiegen, und dann habt Ihr es wiedermal geschafft!





DIDDY KONG RACING™

WIZPIG, DAS OBERABGEDREHTE ZAUBERSCHWEIN AUS DEN WEITEN DES ALLS, IST SAUER. ERST HATTE ER FUNORIA, DIE HERRLICHE URLAUBSINSEL DES ELEFANTÖSEN MAGIERS TAJ, VERZAUBERT UND DIE RENNSTRECKEN MIT SEINEN BÖSEN BANNSPRÜCHEN VERSIEGELT. WÄHREND ER NOCH GLAUBTE, NUN SIEGREICH ZU SEIN UND SEINEN TRIUMPH AUSKOSTEN ZU KÖNNEN, FAND SICH JEDOCH AUF FUNORIA EIN MUNTER-MUTIGES GRÜPPCHEN ZUSAMMEN, DAS BEREIT IST, DIE MAGISCHEN SIEGEL ZU BRECHEN. DAS IST GAR NICHT SOOOO EINFACH: DENN ES REICHT NICHT, NUR BALLONS ZU SAMMELN! GESCHICKLICHKEIT UND FAHRERISCHES KÖNNEN SIND GEFRAGT, UM DIE INSEL VOM FÜRCHTERLICHEN FLUCH ZU BEFREIEN. OBENDREIN KOMMT AUCH NOCH DETEKTIVISCHER SPÜRSINN DAZU, WENN ES DARUM GEHT, DIE VERSTECKTEN SCHLÜSSEL ZU FINDEN! TIPS ZU DEN ERSTEN BEIDEN WELTEN HABEN WIR EUCH JA SCHON GEGEBEN – UND NUN SEID IHR HOFFENTLICH GUT AUF DIE NÄCHSTEN RENNEN VORBEREITET! (TR)

DIE DRITTE WELT
SHERBET ISLAND

Brauselimonaden-Insel? So jedenfalls würde Sherbet Island auf Deutsch heißen. Allerdings fahrt Ihr keineswegs auf Brauselimonade, sondern es geht in Ein-Mann-Hovercrafts auf einer herrlich blauen Meeresoberfläche um die Bestleistungen und natürlich darum, wer die oder der Schnellste ist. Mit etwas Übung und nach der ein oder anderen eher unerfreulichen Runde werdet Ihr aber schnell gelernt haben, wie Ihr mit Eurem Hover den ersten Platz belegt.

Die Hover-Renner sind etwas schwerer zu steuern als die Karts oder die Flugzeuge. Lenkbewegungen wirken sich sehr viel direkter und stärker aus, und das ständige Auf und Ab der Wellen sorgt keinesfalls für ruhiges Fahrverhalten. Also steuert Euren Hover vorsichtig und sehr genau, damit Ihr alle Silbermünzen, Bananen und Ballons erwischt – und damit Ihr nicht dauernd irgendwo hängenbleibt! Denn Ihr habt ja nicht alle Zeit der Welt…

LEVEL 1
BLAUWALBUCHT

Seid Ihr bereit? Die erste Rennstrecke in dieser Welt wartet auf Euch! Dreimal müßt Ihr den Kurs umrunden, und ihr habt sogar einen tierischen Helfer: Keine weißen Haie, sondern blaue Wale begleiten Euch auf diesem Rennkurs. Einer davon taucht immer rechtzeitig auf und hebt Euch – wenn Ihr es schafft, ihn gekonnt als Sprungschanze zu benutzen – auf das gestrandete Schiffswrack, wo sich ein paar Power-Bananen und zwei Ballons befinden. Außerdem könnt Ihr, wenn Ihr es geschickt anstellt, die alte Fregatte als flotte Abkürzung nutzen.

Nehmt den Blauwal als Sprungschanze…

…und schwupps seid Ihr auf dem Schiffsdeck!

© 1997 RARE ™ OF NINTENDO. DIDDY KONG, BANJO AND KRUNCH CHARACTERS LICENSED BY NINTENDO. LICENSED BY NINTENDO. © 1997 NINTENDO CO., LTD.

LEVEL 2
MONDSICHELINSEL

Die Mondsichelinsel! Warum sie wohl so heißen mag? Nun, kein Wunder, denn sie hat in der Tat eine Sichelform, wenn man sie von oben betrachtet. Aber dazu habt Ihr wie immer keine Zeit. Enge Kurven und holprige Streckenabschnitte machen es Euch gar nicht so einfach, immer an der Spitze zu bleiben.

Entscheidet Euch gleich nach dem Start, denn Ihr habt die Möglichkeit, durch einen Tunnel zu fahren oder links daran vorbei. (Die Rampe, die Ihr auf dem Wrack des Piratenschiffs noch hinauffahren könnt, hat beim Silbermünzen-Rennen eine besondere Bedeutung.)

Vor der letzten Kurve (eine richtige Haarnadel-Kurve!) könnt Ihr Euren Gegnern nochmals schnell ein Schnippchen schlagen: Schaut nach rechts, denn da gibt es eine schmale Durchfahrt, die Euch ein weiteres Mal um einige Sekundenbruchteile nach vorn bringt.

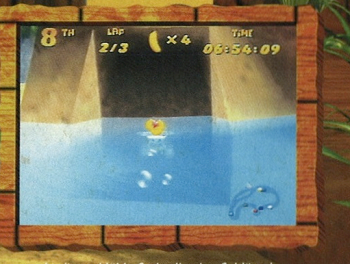
Hier müßt Ihr Euch entscheiden: Links oder rechts?

Auf der Rampe kann man beim Silbermünzen-Rennen die begehrten Münzen finden…

SCHLÜSSEL-ERLEBNIS

Um zum Bonus-Spiel dieser Welt zu gelangen (Schwarzbach) braucht Ihr natürlich einen Schlüssel, und den findet Ihr, wenn Ihr nach dem Start am Tunnel links vorbeifahrt, und dann die Strecke verlaßt.

In einer Höhle auf der Wasserseite eines Felsens steckt der Schlüssel!



In dieser Höhle findet Ihr den Schlüssel.

LEVEL 3
PIRATENLAGUNE

Eine Lagune ist der Schauplatz dieses Rennens – malerisch umgeben von herrlichen Stränden, den Ruinen eines alten Forts und sich sanft im Wind wiegenden Palmen. Doch so schön die Umgebung ist, viel Zeit, sie zu genießen, habt Ihr wie üblich nicht. Außerdem müßt Ihr Euch verdammt gut auf die Rennstrecke konzentrieren, denn es ist nicht ganz leicht, die vielen heftigen Kurven so zu nehmen, daß es Euch nicht beständig gegen die Felsen schubbert.

Besonders der Abschnitt im Mittelteil hat es in sich, denn hier müßt Ihr zweimal scharf um die Ecke: Einmal, wenn es in den Tunnel hineingeht, und beim nächsten Mal, wenn Ihr den steinüberdachten Abschnitt wieder verlaßt… Und ziemlich zum Schluß der Runde könnt Ihr noch einen gewagten Sprung vollführen, der Euch ein paar Sekundenbruchteile Zeitgewinn bringt!

Hier im Tunnel geht es gleich scharf nach links.

Mit einem Power-Sprung kommt Ihr über den Felsen.

3. BONUS-STAGE
SCHWARZBACH

Wer als letzter übrig bleibt, der hat gewonnen! So lautet das Motto im Schwarzbach-Abschnitt, wo es darauf ankommt, daß Ihr Eure Mitstreiter möglichst flott von der Bühne schießt! Sammelt die Items in den Ballons, und dann munter losgeballert. Denkt dran: Wer zuletzt überlebt, der wird mit einem Teil des TT-Amuletts belohnt.

Siegtreffer! Pipsy hat Diddy ordentlich getroffen, und der fliegt nach rechts aus dem Bild!

Wenn Ihr später mal das Flugzeug habt, könnt Ihr auch durch den Felsdurchbruch rechts oben fliegen!

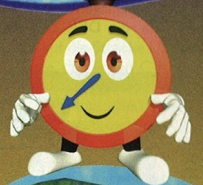
LEVEL 4
SCHATZHÖHLEN

Hier steht Euch das Kart zur Verfügung. Zwar sieht die Rennstrecke auf den ersten Blick nicht wirklich spektakulär aus, aber die Höhlendurchfahrten sind eng und kurvig, so daß Ihr Euer Fahrzeug gut lenken müßt, damit Euch der erste Platz sicher ist.

Seid Ihr aus dem Rennen als Sieger hervorgegangen, steht Euch nach dem Silbermünzen-Rennen auch noch ein Hovercraft oder ein Flugzeug zur Verfügung, mit dem Ihr bei so mancher Zick-Zack-Strecke im 4-Spieler-Modus einfach den Überflieger spielen könnt!

DER ENDBOSS

In der Tat ein „Octo-Boss": Der Endgegner hat acht eklige Tentakeln, mit denen er schneller schwimmt als Franzi und Sandra zusammen! Aber hoffentlich ist er nicht schneller als Ihr es seid, denn sonst steht's schlecht um Eure Siegeschancen. Um den Octopus in drei Runden zu besiegen, ist es ganz wichtig, den richtigen Charakter für dieses Rennen zu wählen. Da Euer Spielstand stets gespeichert bleibt, macht es nichts, das Spiel kurz zu verlassen, um einen neuen Fahrer zu wählen. Ihr gelangt nach der Auswahl wieder zu Eurem Rennen zurück. Um den Octoboss zu schlagen, wählt Ihr am besten Renn-Kremling Krunch aus. Er ist zwar schwerer zu steuern, fährt aber enorm schnell. Und das ist extrem wichtig – neben der Tatsache, daß Ihr möglichst nicht in die lästigen Minen hineingeratet, die ständig im Weg sind…



Auweia! Der Octopus ist schon losgepaddelt – jetzt aber schnell hinterher!

TRICKZONE

DIDDY KONG RACING™ N64

Ei, wo sind sie denn?

Versteckte Fahrer!

Mit acht unterschiedlichen Rennpiloten beginnt Ihr das rasante Rennspektakel und müßt zu Wasser, zu Lande und in der Luft der hartgesottenen Konkurrenz die Plätze streitig machen. Die acht Konkurrenten sind aber nicht alle Charaktere, die das Spiel zu bieten hat, da es noch zwei geheime Fahrer gibt. Für den totalen Geschwindigkeitsrausch könnt Ihr mit folgenden Tricks auf Drumstick und TicToc zurückgreifen.

Für den Gockel Drumstick benötigt Ihr die vier Teile des Wizpig-Amuletts, und alle Goldpokale der Trophy Races.

Die Voraussetzungen für die versteckten Fahrer sind ganz schön happig!

In diesem Moment könnt Ihr in der Nähe des gigantischen Felskopfes einen Frosch entdecken, der einen roten Kamm auf seinem Kopf trägt. Da es keine Möglichkeit gibt, ihn zu küssen, müßt Ihr ihn überfahren, um Drumstick in Eure Fahrerauswahl zu katapultieren.

TicToc, den Wecker, holt Ihr Euch ins Rennteam, wenn Ihr seinen Geist auf allen 20 Strecken im Time Trial-Modus des I. Abenteuermodus geschlagen habt. Der Geist erscheint, wenn Ihr die DKR-Zeit deutlich unterboten habt!

Zwanzigmal muß der Geist Zweiter werden!

DONKEY KONG LAND III GB

Memory Direkt

Spiel ohne Einsatz!

Für Memory-Fans ist es manchmal schon etwas zeitaufwendig, ständig fünf Bärenmünzen zu sammeln, um dann einmal im „Sheepy Shop" das Denkspiel zu spielen. Auch wir sind begeisterte Spieler dieses Klassikers und wollten unbedingt wissen, wer der Schnellste von uns ist. Als es uns gelang, das Spiel unter 30 Sekunden zu beenden, waren nicht nur wir von dieser Leistung begeistert, sondern auch der Bär im Shop. Als Belohnung für den Rekord erhielten wir eine Tastenkombination, mit der man das Memory-Spiel direkt anwählen kann!

Natürlich wollen wir Euch dieses Geheimnis nicht vorenthalten: Begebt Euch ins Titelbild und drückt auf dem Steuerkreuz: ▲, ▲, ▼, ◀, ▶.

Anschließend betätigt Ihr die Start-Taste und könnt kostenlos Memory spielen! Ist das Spiel beendet, müßt Ihr erneut die Kombination eingeben, um ein neues Spiel zu starten.

extreme G N64

Extrem – Extremer – Extreme G

Noch mehr Fahrspaß!

Wem das Extrem Turnier noch nicht krass genug ist, für den habe ich einige Code-Wörter, mit denen Ihr das Turnier **noch** extremer gestalten könnt. Um diese Codes einzugeben, müßt Ihr bei der Fahrzeugauswahl die R-Taste drücken und nun beim Namen die hier angegebenen Code-Wörter eingeben. Die Codes werden dann mit der Start-Taste bestätigt. Nach erfolgreicher Eingabe ertönt ein Signal und Euer Spielername bleibt weiterhin erhalten.

Wer hat meinen Fernseher umgedreht?

NITROID (unendlich Turbo)
XTREME (schneller geht's nicht mehr)
ANTIGRAV (kopfüber fahren)
STEALTH (unsichtbare Bikes)
GHOSTLY (durchsichtige Strecke)
FISHEYE (neue Perspektive)
Wer dem Ganzen noch die Krone aufsetzen will, der kombiniert die verschiedenen Codes miteinander, um das totale Chaos ausbrechen zu lassen. Um die Codes zu deaktivieren, müßt Ihr den gleichen Code nochmals eingeben.

Ein Trick von Nicklas Böker aus Itzehoe

Gebt im Titelbild die Tastenkombination ein, um ins Memory-Spiel zu gelangen.

SNES STREET FIGHTER ALPHA 2

Obergenialer Special Move!

Raging Demon

Endlich ist es soweit – kein Gegner von Akuma kann sich nun mehr vor dem gefürchteten Raging Demon drücken! Um diesen Super Combo ausführen zu können, müßt Ihr zuerst die Combo-Leiste von Akuma auf Level 3 aufstufen.

Drückt nun folgende Tastenkombination ganz korrekt, um diesen schwierigen Move auszuführen. (Natürlich gilt diese Kombination nur, wenn Ihr Euch auf der linken Seite befindet.

Dieser Super-Combo ist wirklich umwerfend!

Steht Ihr rechts, müßt Ihr das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drücken.)

2 x Y-Knopf, ▶, B-Knopf festhalten und kurz darauf zusätzlich die L-Taste drücken.

Habt Ihr diese Kombination exakt eingegeben, rutscht Akuma auf einem Bein auf den Gegner zu und zieht seinen Schatten hinter sich her. Ist er beim Gegner angelangt, hält er ihn fest, und der Bildschirm wird komplett weiß (15 Hit Combo „Marvelous"). Besiegt man den Gegner mit diesem Super Combo, erscheint Akumas Zeichen ganz groß auf dem Bildschirm.

Cruis'n USA N64

Cruis'n more of USA

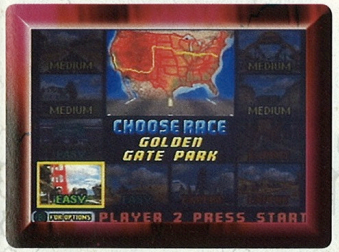
Toller Strecken-Cheat!

Die folgenden Strecken, die normalerweise ausschließlich auf der Tour „CRUISE THE USA" zu fahren sind, könnt Ihr mit folgenden Tastenkombinationen auch direkt erreichen.

Golden Gate Park:
Bewegt den Cursor auf die Strecke US 101 und haltet die L-Taste, den linken C-Knopf und den unteren C-Knopf gedrückt. Betätigt nun die Start-Taste, damit die Strecke Golden Gate Park erscheint.

Indiana:
Bewegt den Cursor auf die Strecke Beverly Hills und haltet die L-Taste, den oberen C-Knopf und den rechten C-Knopf gedrückt. Betätigt nun die Start-Taste, damit die Strecke Indiana erscheint.

San Francisco:
Bewegt den Cursor auf die Strecke Grand Canyon und haltet die L-Taste, den rechten C-Knopf und den unteren C-Knopf gedrückt. Betätigt nun den Start-Knopf, damit die Strecke San Francisco erscheint.



Die Strecken, bei denen der Cheat aktiviert wird, müßen natürlich bereits geöffnet sein!

KLASSIK TIP

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND SNES

Im Doppel schöner

Zweispieleraction mit Yoshi!

Wenn Ihr mit Euren Yoshis zu zweit mal so richtig loslegen wollt, haben wir hier einen passenden Leckerbissen.

In Level 5-4 (Möbius Festung) ist Euch bestimmt der große Gegner aufgefallen, der hinter der ersten Tür am Pflock festgebunden ist. Wenn Ihr ihn

Zu zweit macht es doppelten Spaß.

mit einem Pow- oder Wolken-Symbol aus Eurem Pausen-Menü besiegt, erscheint eine Tür. Sie führt Euch in einen kleinen Raum, der einen Informationsblock mit einem unglaublich starken Tip verbirgt. Haltet bei der Weltenkartei auf dem ersten Controller die Select-Taste gedrückt und betätigt X, X, Y, B und A. Nach korrekter Eingabe erscheint ein neuer Bildschirm mit sieben witzigen Mini-Spielen. Einige davon könnt Ihr sogar zu zweit gegeneinander spielen und Euch spannende Knatterkürbis-Duelle liefern! Als Einzelspieler werden Euch die Mini-Spiele außerdem mit reichlich Extraleben verwöhnen. Viel Vergnügen!

HOTLINE

Wo finde ich den Schlüssel im Drachenwald?

DIDDY KONG RACING™ N64

Diesen Schlüssel findet Ihr auf der Rennstrecke „Felsenschlucht". Mit dem Hovercraft folgt Ihr vom Start ausgehend dem Verlauf der Piste und sammelt einen oder zwei blaue Ballons ein.

Nach kurzer Zeit erreicht Ihr eine Glocke, die Euch bestimmt schon aufgefallen war. Dort dreht Ihr Euch um, damit Ihr in die entgegengesetzte Richtung schaut. Wenn Ihr nun nach oben schaut, dann seht Ihr bereits den golden schimmernden Schlüssel. Springt nun gegen die Glocke, um sie zu läuten. Dadurch wird die Zugbrücke angehoben, die sich Euch als Rampe anbietet. Fahrt nun mit dem Turbo über die Zugbrücke, damit Ihr schnell genug seid, um zum Schlüssel zu springen. Voilà!

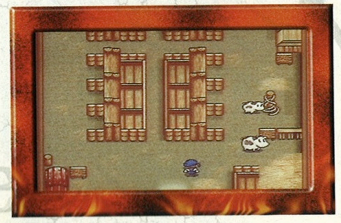
Der Turbo schießt Euch über die Zugbrücke zum Schlüssel.

Hier sind einige Bauernregeln der erfahrenen Farmer aus der Nintendo-Spieleberatung!

HARVEST MOON™ SNES

Wie kann ich meine neuerworbene Kuh melken?
Ein neuerworbenes bzw. neugeborenes Kalb braucht 21 Tage, bis es ausgewachsen ist. Erst ab diesem Zeitpunkt kann die Kuh mit der Melkmaschine gemolken werden.

Wo kann ich den Samen der Schneeblume, bzw. die magische Bohne einpflanzen?
Den Samen der Schneeblume und auch die magische Bohne könnt Ihr bei schönem Wetter auf der Bergspitze säen. Bei der Aussaat muß jedoch die Jahreszeit beachtet werden. Die Schneeblume könnt Ihr ausschließlich im Wintermonat und die Bohne im Frühlings- oder Sommermonat erfolgreich pflanzen. Die Aussaat gelingt allerdings nicht immer gleich am ersten Tag!



Nach 21 Tagen ist das Kalb so groß wie die Mutter!

Wie kann ich nach der Hochzeit Vater werden?
Auch nach der Heirat solltet Ihr mit Eurer Ehefrau häufig sprechen und sie mit Geschenken überhäufen, damit sie sich wohlfühlt. Auf den genauen Zeitpunkt der Schwangerschaft habt Ihr – wie im richtigen Leben – jedoch keinen weiteren Einfluß.

Wo befindet sich im Level 3-7 der Ausgang?

MISCHIEF MAKERS™ N64

Lauft am Anfang nach rechts und steigt auf das Dreirad. Fahrt damit nach links, um mit Hilfe der kleinen Rampe nach rechts oben in die Öffnung zu springen. „Parkt" hier Euer Fahrzeug und lauft weiter nach rechts zur Sprungfeder. Hüpft mit dieser nach rechts und anschließend über die Plattform nach rechts oben. Stellt Ihr die Feder neben der anderen Sprungfeder ab, erscheint über Euch ein Teleporter, der Euch in einen neuen Abschnitt bringt. Hier müßt Ihr am ersten Kopf ziehen, um den Beutel zu erhalten. Stellt diesen unter dem nächsten Kopf ab und zieht daran, um die Bomben einzusammeln. Weiter rechts müßt Ihr nun den Beutel über die hohe Mauer werfen und über die Köpfe hinterherspringen. Auf der anderen Seite könnt Ihr mit der Bombe die roten Steine zerstören und den darunterliegenden Teleporter benutzen. Jetzt seid Ihr im letzten Spielabschnitt und findet im ersten Kopf wieder einen Beutel. Sammelt darin alle Clancer ein und befreit sie ganz rechts wieder, damit der Ausgangsteleporter über Euch erscheint.

Habt Ihr das Dreirad und die Sprungfeder richtig plaziert, erscheint der rechte Teleporter.

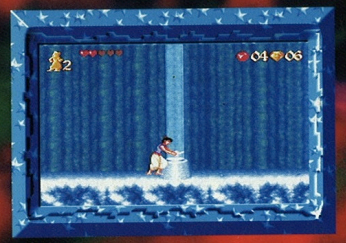
Zerstört mit der Clan-Bombe die roten Steine, um den Teleporter zu erreichen.

EINE NEUE WELT!
CLUB Nintendo® online
http://www.nintendo.de

Es war einst ein Königskind

Disneys Aladdin

Heißer Wüstensand und tiefe, dunkle Höhlen; gruselige Grabkammern und prachtvolle Paläste: Laßt Euch von Aladdin und dem Dschinni in eine fremde, exotische Welt entführen! Dort wimmelt es von giftigen Schlangen, böse Räuber trachten Euch nach dem Leben, und uralte Flüche werden zur tödlichen Gefahr. Doch all diese Gefahren nehmt Ihr gern auf



Euch, denn Ihr seid verliebt, und Liebe läßt einen Menschen über sich selbst hinauswachsen. Auf Eurer spannenden und abenteuerlichen Suche nach der entführten Prinzessin trefft Ihr auf die exotischsten Gegner, die auf dieser Welt zu finden waren. Doch garantiert erledigt Ihr sie (fast) mit links... Stunden über Stunden könnt Ihr mit Capcoms genialer Umsetzung für das Super Nintendo in die arabische Fantasywelt eintauchen. Ihr müßt dabei natürlich Euer ganzes Geschick aufbringen, denn leicht machen es Eure Widersacher Euch nicht!

Wenn Ihr schließlich so begeistert von Aladdin seid, daß Euch in der Heimat nichts mehr hält und Ihr den nächsten Teppich in Richtung Orient besteigt, dann braucht Ihr auf die arabischen Abenteuer nicht zu verzichten.

Auch in der Game Boy-Version habt Ihr es mit allem zu tun, was die orientalische Welt so faszinierend macht: Derwische, Wesire, Dschinnis und Geister... ganz zu schweigen von schönen Haremsdamen! So nimmt der Spaß an Aladdins Abenteuern kein Ende - nicht einmal, wenn Ihr Euch in einer Pyramide verlaufen habt...

© 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. DISNEY CHARACTERS, ARTWORK AND MUSIC © DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED. © 1997 NINTENDO.

DISNEY'S CLASSIC VIDEO GAMES

Gut gerächt, Löwe!

Disneys DER KÖNIG DER LÖWEN

Nicht nur die, die selbst eine Katze daheim haben, werden von Disneys Urwaldabenteuer hellauf begeistert sein – vor allem auch deswegen, weil jeder den kleinen Löwen mitsamt seinen Freunden Timon und Pumbaa bereits im Kino ins Herz geschlossen hat!

Der afrikanische Dschungel, die tiefen Wasserfälle und auch die sonnige Savanne bilden den Hintergrund für ein aufregendes, löwenstarkes Abenteuer, in dem der kleine Simba zu einem würdigen Nachfolger seines gemeuchelten Vaters heranreift. Der kleine Thronfolger, schnöde aus der Gemeinschaft vertrieben, wächst im Laufe des Abenteuers langsam heran; lernt immer mehr dazu und sieht sich am Schluß seinem bösen Onkel Scar gegenüber, den er in einem harten Duell besiegen muß. Doch auf dem Weg zu diesem dramatischen Ende muß Simba vielen Gefahren trotzen: eklige Aasgeier, wildgewordene Gnus oder häßliche Hyänen machen es ihm nicht gerade leicht, seine Mission erfolgreich zu beenden.

Simba begleitet Euch nicht nur im dunklen afrikanischen, sondern auch im tiefen Großstadtdschungel. Holt Euch die virtuelle Wildnis auf den Bildschirm Eures Game Boy. Auch unterwegs ist Euch der Ritt auf dem Rücken des Dschungelkönigs sicher, und so sind spannende Jagden und heiße Kämpfe mit dem tauchenden Tatzenpfoter jederzeit und überall spielbar. Trotzt zusammen mit Simba den vielen Gefahren und zeigt den Bösewichten Eure Krallen! Der Game Boy wird in der Tat zum Kätig des Löwen...

© 1997 NINTENDO. © DISNEY ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

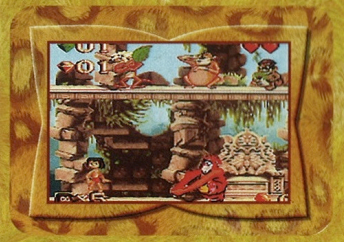
DISNEY'S CLASSIC VIDEO GAMES

Probier's mal mit Geschicklichkeit

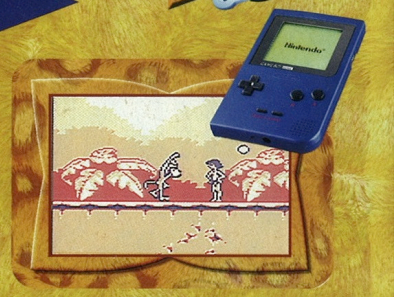
Disney Das Dschungelbuch

CLASSIX

„Ein Menschenkind!" Als dieser Ruf durch den indischen Dschungel hallt, ahnt Baghira noch nicht, daß er in zehn Jahren zusammen mit eben diesem Menschenkind das spannendste Abenteuer seines Lebens würde bestehen müssen. Der von einer Wolfsfamilie aufgezogene Junge Mogli soll vor dem Tiger Shir Khan in Sicherheit gebracht werden, denn der haßt Menschen, und Mogli wäre für ihn ein leicht gefundenes Fressen. Viele Kilometer führt der Weg durch den farbenprächtigen Dschungel, und viele, viele Abenteuer muß das Menschlein auf dieser gefährlichen Reise bestehen. Geschicklichkeit und Mut sind dabei das A und O.



Mit von der Partie sind natürlich auch King Louis, der sich als reichlich harter Brocken erweist, sowie dessen äffische Helferlein, die nichts als Unsinn im behaarten Schädel haben und ständig hinter Mogli her sind. Selbstverständlich taucht auch Bär Balu auf - von Ruhe und Gemütlichkeit kann auf den elf spannenden Leveln allerdings mitnichten die Rede sein!



Wer sagt denn, daß der indische Dschungel nicht überall ist? Wetten, daß Ihr jederzeit Spaß mit Mogli & Co. haben könnt? Denn wozu gibt es die kleine Konsole, die Ihr bequem in einer Hand halten könnt? Na also, hat's geklingelt? Spannende und lustige Abenteuer erleben könnt Ihr auch im Auto, in der Bahn oder auf dem Rücken Eures liebsten Transportelefanten: Für Euren Game Boy Pocket, den tragbaren Klassiker, gibt es den Trickfilm-Klassiker als aufregendes, geniales Jump'n'Run!

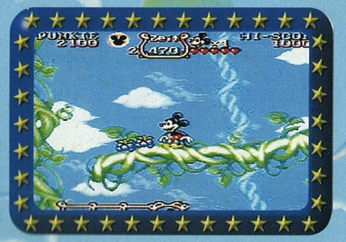
© 1997 NINTENDO. DISNEY'S JUNGLE BOOK. © DISNEY. © 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

DISNEY'S CLASSIC VIDEO GAMES

Von Mäusen und Hunden...

Dürfen wir vorstellen: Micky Maus, die berühmteste Maus des Universums! Mutig, clever und mit viel schrägem Humor besteht der gewitzte Mäuserich schon seit Jahrzehnten die atemberaubendsten Abenteuer. Gerade als er sich von einem dieser Abenteuer erholen will, schlägt Mickys Erzfeind zu. Kater Karlo, böse und verschlagen wie eh und je, entführt Pluto, den treuesten Freund der Maus! In der verzauberten Welt, in der Micky nach seinem bellenden Kumpel sucht, bleibt ihm nichts erspart – egal ob rollende Tomaten oder eklige Krabbelkäfer, böse Trommelstampfer oder bissige Beerenknäuel.

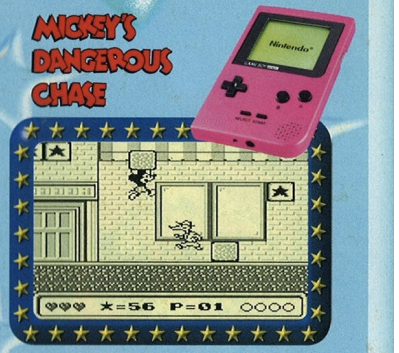
Während seiner magischen Reise verändert sich auch Mickys Outfit auf magische Weise.



The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE

War er zu Beginn noch im Alltagsdress unterwegs, wird er in den verschiedenen Leveln stets mit der richtigen Ausrüstung versorgt. Geht also mit auf die lustige und spannende Jagd nach Pluto und rettet ihn aus den Klauen des verschlagenen Kater Karlo. Denn Ihr wißt ja: Die beiden sind wie Hund und Katz'!

MICKEY'S DANGEROUS CHASE



Micky hat auch auf dem Game Boy ein Problem mit dem Kater: Hat doch der Bösewicht die Geschenke für Minnie, Mickys langjährige Freundin, gestohlen.

„So geht's aber nicht!" sagt sich die clevere Maus und macht sich auf die Suche. Jagt also auf Eurem Game Boy zusammen mit Micky und Goofy den hinterhältigen Kater und stellt dabei ganz Entenhausen auf den Kopf! Denn die Geschenke für Minnie waren teuer – und außerdem läßt man sich so eine Gaunerei auch nicht bieten, oder? Gebt dem blöden Kater Saures...!

© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY CAPCOM CO. LTD.

DISNEY'S CLASSIC VIDEO GAMES

CLUB Nintendo®

Seid Ihr schon tot?

Wenn nicht, dann ist es allerhöchste Zeit, Euch das Club Nintendo „Power Abo" in die Gruft bzw. ins Haus zu holen. Dieses Heft ist schärfer als die Klinge des Sensenmannes, dunkler als die schwärzeste Gruft und spannender als der gruseligste Horror-Schocker. Zusätzlich haben wir dem Sensenmann noch die obergeile „Power-Prämie" entlocken können – einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es nur als Bestandteil des Abos gibt. Direkt aus der Hölle des Löwen!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

ART OF NINTENDO

Zu den uneingeschränkt als Werke von Weltrang geltenden Gemälden gehören mit Sicherheit diese vier bedeutenden Exponate, die erst kürzlich entdeckt wurden. Die Werke, um die es sich handelt, kennen wir alle – hier allerdings wurden nun erstmals die Originalfassungen entdeckt, die wir von der Club Nintendo-Redaktion Euch nicht vorenthalten wollen.

Bartolomé Estéban Murillo

Los Game Boys (spätes 17. Jahrhundert)

Murillo gehört zu den wegweisenden spanischen Malern des ausgehenden 17. Jahrhunderts. Mit einer Vielzahl religiöser und säkularer Themen nahm der in Sevilla geborene Künstler die Entwicklung der europäischen und speziell der spanischen Malerei vorweg. Der Künstler hat mit diesem Bild ein typisches „Genrewerk" geschaffen, dessen krüder Realismus typisch für die Entstehungszeit ist. Trauben, Melonen und Game Boy Pockets könnten kaum authentischer abgebildet worden sein!

MICHELANGELO

Die Erschaffung des Nintendo64 (um 1500)

Das Werk wurde als Deckenfresko für die Sixtinische Kapelle in den Zeit zwischen 1508 und 1512 gemalt. Die anatomische Authentizität sowie die getreue Verbildlichung von Konsole und Controller auf dem Fresko beeinflußten nicht nur die Zeitgenossen Michelangelos, sondern waren wegweisend in der darstellenden Kunst.

LEONARDO DA VINCI

Game Lisa (um 1500)

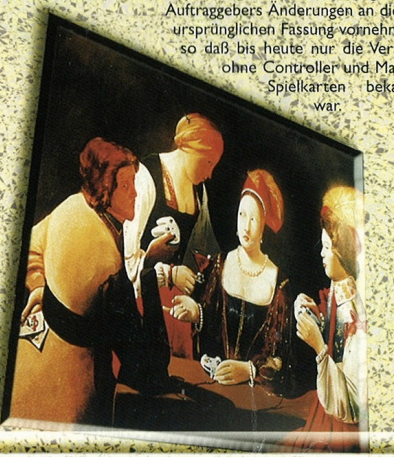
Die „Game Lisa" ist sicher das berühmteste aller Gemälde des florentinischen Künstlers.

Das Bild gehört zu den meistreproduzierten Kunstwerken der Renaissance. Berühmt wurde es durch das rätselhafte Lächeln des Modells und aufgrund der fast fotografisch exakten Details von Bekleidung, Händen und Game Boy. Bei der bisher bekannten Version, die im Louvre ausgestellt ist, handelt es sich nach Expertenmeinung lediglich um eine Vorstudie zu diesem hier gezeigten Originalwerk.

George de La Tour

Groupe avec les Controlleurs (Mitte 17. Jahrhundert)

Eher bekannt für seine religiösen Malereien und sein umfangreiches Werk nächtlicher Szenerien, hat La Tour mit diesem Bild ein detailreiches, in seiner Ausfertigung erstaunlich visionäres Werk geschaffen. Leider mußte La Tour auf Drängen des Auftraggebers Änderungen an dieser ursprünglichen Fassung vornehmen, so daß bis heute nur die Version ohne Controller und Mario-Spielkarten bekannt war.



Wario Land II™

Verboten böse!

Bad Boy Wario ist wieder da. Stärker als je zuvor. Unsterblich. Und wütend. Verdammt wütend. Denn Kapitän Syrop und ihre Bande haben Warios ganzes Gold geklaut. Schlimmer noch: Sie haben Wario aufgeweckt. Jetzt ist er schlecht gelaunt auf der Suche nach den Einbrechern. Bereits im Schloß warten einige böse Überraschungen auf ihn. Hilf Wario, sein Schloß von Kapitän Syrop und ihrer Bande zurückzuerobern.
Mit 8 Megabit! Mit batteriegestütztem Speicher.
Exklusiv für den Game Boy™.

Nintendo®

Warnung!!! ER ist zurück!!! ER ist stärker als je zuvor!!! ER ist unsterblich!!!

© 1998 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.